

**LA UTILIZACIÓN DEL MEME COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA Y  
COMUNICATIVA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO  
DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 11° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
“ESCUELA DE LA PALABRA”**

**GIRLENA ALZATE MARÍN**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LIC. COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS  
PEREIRA, RISARALDA**

**2018**

**LA UTILIZACIÓN DEL MEME COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA Y  
COMUNICATIVA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO  
DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 11° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
“ESCUELA DE LA PALABRA”**

**GIRLENA ALZATE MARÍN**

**Proyecto de grado para optar al título de Licenciado en  
Comunicación e Informática Educativa**

**Director:**

**Anyhelo Echeverri Sánchez**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LIC. COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS  
PEREIRA, RISARALDA**

**2018**

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

**Director**

---

**Jurado**

**Pereira \_\_\_\_ de Noviembre de 2018**

## Tabla de Contenidos

Resumen.....	7
Abstrac.....	8
Introducción.....	9
Capítulo 1 Conceptualización del objeto de estudio.....	12
<b>1.1 Planteamiento del problema.....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Justificación.....</b>	<b>14</b>
<b>1.3 Estado del arte.....</b>	<b>16</b>
<b>1.3.1 Meme Tradicional.....</b>	<b>17</b>
<b>1.3.2 Definición del meme en la actualidad.....</b>	<b>20</b>
<b>1.3.3 El lenguaje.....</b>	<b>23</b>
<b>1.3.4 El meme y la educación.....</b>	<b>25</b>
<b>1.3.5 Aprendizaje Significativo y meme.....</b>	<b>30</b>
<b>1.4. Marco teórico.....</b>	<b>33</b>
<b>1.4.1 El meme.....</b>	<b>33</b>
<i>1.4.1.1 Diagrama de proceso.....</i>	<i>39</i>
<b>1.4.2 Aprendizaje Significativo.....</b>	<b>39</b>
<i>1.4.2.1 Diagrama de proceso.....</i>	<i>43</i>
<b>1.4.3 Educación y Comunicación.....</b>	<b>44</b>
<i>1.4.3.1 Diagrama de proceso.....</i>	<i>48</i>
<b>1.5 Objetivos.....</b>	<b>49</b>
<b>1.5.1 Objetivo general.....</b>	<b>49</b>
<b>1.5.2 Objetivos específicos.....</b>	<b>49</b>
Capítulo 2. Metodología.....	50
<b>2.1 Enfoque de investigación.....</b>	<b>50</b>
<b>2.2 Fuentes de recolección de la información.....</b>	<b>50</b>
<b>2.2.1. Fuente de recolección primaria.....</b>	<b>50</b>
<b>2.3 Instrumento de recolección de la información.....</b>	<b>51</b>

<b>2.3.1 Observación</b> .....	51
<b>2.3.1.1 No participativa</b> .....	51
<b>2.3.1.2 Participativa</b> .....	51
<b>2.3.2 Focus Group (estudiantes)</b> .....	51
<b>2.3.3 Entrevista</b> .....	52
<b>2.3.3.1 Entrevista abierta semiestructurada (docente y estudiantes)</b> .....	52
<b>2.4 Análisis de la información</b> .....	53
<b>2.5 Fases metodológicas</b> .....	53
<b>2.5.1 Primera fase- diagnóstico</b> .....	53
<b>2.5.1.1 Diseño de los instrumentos de recolección</b> .....	53
<b>2.5.1.1.1 Ficha técnica de observación no participante</b> .....	53
<b>2.5.1.1.2 Focus group (estudiantes)</b> .....	55
<b>2.5.1.1.3 Entrevista abierta semiestructurada (docente)</b> .....	56
<b>2.5.1.2 Implementación y análisis de los datos encontrados</b> .....	57
<b>2.5.1.2.1 Ficha de observación no participante</b> .....	57
<b>2.5.1.2.2 Focus group (estudiantes)</b> .....	61
<b>2.5.1.2.3 Entrevista abierta semiestructurada (docente)</b> .....	68
<b>2.5.1.3 Análisis de los datos de la primera fase</b> .....	73
<b>2.5.2 Segunda fase- Diseño de la propuesta educativa</b> .....	75
<b>2.5.2.1 Diseño de la secuencia didáctica e instrumentos de recolección</b> .....	75
<b>2.5.2.1.1 Secuencia didáctica</b> .....	75.
<b>2.5.2.1.2 Ficha técnica de observación participante</b> .....	92
<b>2.5.2.1.3 Entrevista abierta semiestructurada (estudiantes)</b> .....	92
<b>2.5.3 Tercera fase- Implementación del diseño</b> .....	93
<b>2.5.3.1 Sesión 1</b> .....	93
<b>2.5.3.1.1 Ficha técnica de observación</b> .....	93
<b>2.5.3.1.2 Memes resultantes del proceso</b> .....	96
<b>2.5.3.2 Sesión 2</b> .....	97
<b>2.5.3.2 Ficha técnica de observación</b> .....	97
<b>2.5.3.1.2 Memes resultantes del proceso</b> .....	99
<b>2.5.3.3. Entrevista abierta semiestructurada (estudiantes)</b> .....	100

2.5.4 <i>Análisis de los datos encontrados en la implementación</i> .....	102
2.5.4.1. <i>Análisis de la observación participante</i> .....	102
2.5.4.2. <i>Análisis de la entrevista abierta semiestructurada (estudiantes)</i> .....	102
2.5.4.3 <i>Evaluación del éxito memético</i> .....	102
2.5.4.3.1 <i>Primera sesión</i> .....	105
2.5.4.3.2 <i>Segunda sesión</i> .....	107
2.5.4.3.3 <i>Total de porcentajes</i> .....	110
Capítulo 3. El diálogo de los datos encontrados frente a los autores.....	112
3.1 <b>La institución frente al proceso educativo y su influencia en el aprendizaje significativo</b> .....	112
3.2 <b>La importancia de conocer los saberes previos de los educandos y la actitud de ellos frente al proceso de enseñanza-aprendizaje</b> .....	114
3.3 <b>La educación como formación de seres humanos y la comunicación como forma de interacción entre educador y educando</b> .....	119
3.4 <b>Memética, fenómeno digital y replicador cultural, desde la educación y la comunicación para el desarrollo del aprendizaje significativo</b> .....	122
Conclusiones.....	139
Referencias.....	142

## **Resumen**

El meme es un fenómeno digital cultural que se ha propagado por el gran universo del Internet y se ha convertido en una forma de expresión juvenil; a simple vista no parece más que diferentes formatos con contenido humorístico o satírico, sin embargo en la creación memética contiene mucho más que solo estos dos elementos.

La presente investigación tiene como objetivo el análisis de la utilización del meme como estrategia educativa y comunicativa, para el desarrollo del aprendizaje significativo en el salón de clase del grado 11° de la Institución Educativa “Escuela de la Palabra” de la ciudad de Pereira. Dicho análisis fue trabajado desde la perspectiva de autores como Luis Gabriel Arango, David Ausubel y Olga Lucía Bedoya a partir de un enfoque cualitativo.

El proyecto está especificado a través de tres fases metodológicas: la primera es el diagnóstico, donde se realizó los primeros vínculos y las primeras observaciones con respecto a los procesos de enseñanza – aprendizaje; el segundo es el diseño de la propuesta educativa que se llevó al aula para identificar el aprendizaje significativo por medio de la memética como estrategia educativa y comunicativa; y el tercero es la implementación de este diseño.

**Palabras claves: Meme, memética, internet, aprendizaje significativo, educación y comunicación.**

## **Abstrac**

The meme is a cultural digital phenomenon that has been propagated by the great universe of the Internet and it has become a form of expression youth; to simple view does not seem more than different formats with humorous or satirical content, nevertheless, in the memetic creation it contains much more than just these two elements.

The present investigation has as objective the analysis of the utilization from the meme as educational strategy and communicative, for the development of the meaningful learning in the classroom of the grade 11° of the educational institution "School of the Word" of the city of Pereira. This analysis was worked since the perspective of authors as Luis Gabriel Arango, David Ausubel and Olga Lucía Bedoya since a focus qualitative.

The project is specified through three methodological phases: the first is the diagnosis, where the first links are made and the first observations about the teaching - learning processes; the second is the design of the educational proposal that was taken to the classroom to identify meaningful learning through memetics as an educational and communicative strategy; and the third is the implementation of this design.

**Key Words: Meme, memetics, Internet, meaningful learning, communication and education.**



## **Introducción**

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) desde la creación del Internet y la Web 2.0 han ayudado a mejorar la interacción, gracias a la facilidad de la conectividad en la red y a través de aparatos tecnológicos, al igual que las diferentes redes sociales que existen actualmente; este avance significativo en la humanidad ha hecho que en la actualidad sea más asequible la información que en décadas anteriores, bajando del pedestal las instituciones educativas como únicas en cuanto a la transmisión de conocimientos, además de desarrollar mejor la comunicación entre nosotros a pesar de la distancia, del mismo modo que la evolución de la comunicación multidireccional, siendo ahora el usuario no solo un receptor sino también un emisor.

Al acceder a un dispositivo tecnológico como el celular, computador, tablet, entre otros, sus funcionalidades en la actualidad no solo se asocian al uso de la herramienta sino a su conexión; el Internet es fundamental, debido a que puede establecerse entre los diferentes aparatos tecnológicos la conexión, generando distintas conexiones en las redes sociales, siendo un “espacio creado virtualmente para facilitar la interacción entre personas” (Herrera, 2012, p.123). Normalmente cuando nos conectamos entramos en distintos lugares de la web, donde es fácil encontrar diferentes memes de distintos tipos, formatos y temas; su popularidad en este siglo es cada vez más grande y gracias a ellos construimos y tomamos comportamientos, ideas y pensamientos, de acuerdo con el mensaje que transmite tanto en la virtualidad como en la realidad.

Los memes son creados, publicados, comentados y compartidos y desde que llegaron al gran universo del Internet se han propagado por todo el mundo, utilizándolo no solo en la comedia,

pues el marketing ha puesto los ojos en él y lo ha empleado para fines publicitarios de tipo comercial o político.

Acerca de la escuela y el uso de los memes se ha investigado poco, pero su utilidad puede llegar a ser un factor trascendental en el salón de clases por su popularidad entre los estudiantes, utilizando una buena metodología o un modelo pedagógico como el aprendizaje significativo, es posible diseñar estrategias educativas y comunicativas que permiten potencializar dicho proceso.

En cuanto a las investigaciones sobre meme, se han hecho estudios sobre el fenómeno a nivel internacional desde el siglo pasado antes de la creación del Internet. Los principales análisis se realizaron en países como Inglaterra, Estados Unidos, México y Brasil, exponiendo sus definiciones y características y en pocos casos su rol en la educación.

Los estudios en cuanto al tema de la memética y principalmente en la educación y en el contexto colombiano son escasas, se han encontrado sólo tres investigaciones y una de ellas enfocada en los estudiantes (adolescentes) pero no pedagógicamente. En lo regional, solo hay una investigación realizada en la Universidad Tecnológica de Pereira con un enfoque educativo.

La poca investigación sobre este fenómeno es relevante, teniendo en cuenta que en Colombia como en el mundo los canales de comunicación son consumidos a diario y de acuerdo con un estudio realizado por el Min Tic en 2017, el 64% de los hogares del país tienen acceso a Internet, el 72% acceso a celulares, el 97% de los colombianos usamos Internet y las redes sociales más usadas son: el Facebook con un 88%, le sigue WhatsApp con 87%, YouTube 48%, Instagram 34% y Twitter con un 20%. Y aunque no existen estadísticas referentes a la propagación del meme en los canales de comunicación, es por la experiencia que se puede afirmar que hay un gran porcentaje en cuanto a la transmisión de éste en dichas redes sociales.

Actualmente, las instituciones educativas en Colombia han avanzado en el acceso a las herramientas tecnológicas y a la conexión a Internet gratuita, esto gracias a diferentes proyectos del gobierno como “Computadores para Educar” y “Zonas Wi-Fi gratis”. Pero a pesar de dichos logros, todavía existen miedos por parte de los diferentes actores que pertenecen a la escuela; administrativos que no permiten el uso de las herramientas porque consideran que se pueden dañar, o en el caso de los celulares que pueden interferir con las actividades del aula, y unos docentes que en su experiencia tradicional, sienten miedo por el manejo de las herramientas y por el posible descontrol que éstas podrían generar en los estudiantes. Este panorama, presenta un panorama complejo, frente a un país que busca alfabetizarse digitalmente.

Lo anterior permitió entonces pensar, cómo incluir a través de una nueva estrategia metodológica, prácticas y actividades que permitan fortalecer el uso de diferentes recursos informáticos en el aula, y que además permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera se llegó a la Institución Educativa “Escuela de la Palabra”, para intervenir los estudiantes de grado 11°, en el área de Ciencias Sociales. Así pues, me enfoqué en la importancia y en la popularidad del meme, para desarrollar una investigación sobre el análisis de este objeto enfocado en la educación y la comunicación, para el aprendizaje significativo.

Entonces, de acuerdo con lo anterior, en la investigación se desarrollaron diferentes momentos: La conceptualización del objeto de estudio, a través de las siguientes categorías teóricas “meme, aprendizaje significativo y comunicación y educación”. La realización del proceso metodológico a partir de tres fases: Diagnóstico (observación no participante y entrevistas), Diseño de la propuesta educativa (secuencia didáctica y observación participante) y la Implementación del diseño. Y por último, el diagnóstico de los datos encontrados con respecto a las propuestas teóricas de los autores.

## **Capítulo 1 Conceptualización del objeto de estudio**

### **1.1 Planteamiento del problema**

Desde la creación de la Word Wide Web en 1989 y la Web 2.0 en el 2004, la tecnología ha avanzado a pasos agigantados, ayudando al progreso de la comunicación entre los seres humanos, según Jean-Francois Fogel (Como se citó en Min Tic y Gobierno en línea, 2010) “el usuario se volvió el creador de la conciencia colectiva al comportarse no como receptor sino como emisor de contenidos”, en otras palabras, el Internet y los canales de comunicación web como las redes sociales, han sido el medio por el cual la humanidad más ha interactuado y ha dejado de ser solo un receptor, teniendo una comunicación multidireccional, donde las diversas personas pueden comunicarse y conocer diferentes culturas, a pesar de la distancia; donde los usuarios pueden opinar, construir, distribuir, propagar y clasificar diversos contenidos, y un buen ejemplo de ello son los memes ya que, aunque no hayan estadísticas, es por experiencia que desde su divulgación en el Internet y las redes sociales ha sido el principal medio de interacción.

Fue tanto el avance de las tecnologías de la comunicación y de la información (TIC), que los jóvenes pudieron tener contacto directo con la información e interacción detrás de una pantalla, situando a las instituciones educativas ya no como el núcleo informativo y abriendo la brecha al acceso al conocimiento; pero a pesar de este avance en el fácil acceso a diferentes contenidos, todavía hay algunos docentes que utilizan modelos tradicionales, memorísticos y repetitivos en sus enseñanzas, con una comunicación unidireccional del docente al estudiante (emisor – medio – receptor); además del poco aprovechamiento y posibles temores sobre el desarrollo de nuevas estrategias educativas y comunicativas que integren el uso de las TIC.

Gracias a lo anterior, surgió un primer interrogante: ¿Es posible que una estrategia mediatizada con el uso del meme en el aula de clase permita el desarrollo del aprendizaje significativo?

“A través de Internet se puede acceder a todas las formas interactivas que ofrece cualquier otro medio tecnológico...” (Moya, 2012, p.79) como los celulares, portátiles, tablets, entre otros; y gracias a éste hemos podido conectarnos a las diferentes redes sociales (Instagram, Facebook, WhatsApp, Twitter, entre otros.), espacios donde encontramos un sin número de memes. Según la RAE la memética ha sido algo extraordinario y sorprendente; ésta se ha expandido a todo los rincones del gran universo del Internet como si fuera un virus, y esto se debe a sus usuarios, especialmente a los jóvenes y adolescentes.

El meme ha sido objeto de función de burla y sátira, características que han ayudado a su reproducción rápida y a gran escala, cosas que lo han llevado a ser utilizado en el marketing, tanto así que existen talleres para su creación en el Museo Nacional de Arte y en la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM) por medio del colectivo INBM (Instituto Nacional del Bellos Memes); pero en la educación pocos teóricos, entre ellos la profesora chilena Jacqueline Bustamante ven en el meme el potencial para el fortalecimiento de la educación.

Es por esta razón que se deben realizar más estudios sobre la memética en la educación; por lo tanto, esta investigación se enfoca en ella, utilizando un modelo que se pueda acoplar con el objeto de estudio como lo es el aprendizaje significativo. Esta investigación va dirigida a estudiantes y al docente del grado once de la Institución Educativa “Escuela de la Palabra”; institución oficial de carácter mixto, con una población pequeña de 420 estudiantes en las dos sedes (secundaria y primaria), y 150 en sabatina, para un total de 570 educandos. Está ubicada en

la ciudad de Pereira alrededor de barrios (de clase media y baja), y asentamientos. Hay un índice alto de estudiantes con problemáticas intrafamiliares y en un contexto social difícil, a pesar de ello, dentro y fuera de la institución no se percibe violencia o matoneo como en otras instituciones cercanas a ella. La Escuela de la Palabra es reconocida por ser una institución inclusiva, enseñando a estudiantes regulares y también con diferentes discapacidades, principalmente la sordera. Es importante manifestar que el grupo a impactar dentro de la investigación no cuenta en el aula con estudiantes con necesidades educativas especiales.

La institución cuenta con una sala de sistemas con equipos portátiles, tablets, y dos conexiones a internet, una pública (Zonas Wi-Fi gratis) y una privada de la institución, debido a que el edificio es pequeño la conexión es muy buena. En cada salón cuentan con un televisor y un portátil.

Teniendo en cuenta lo anterior, nace la siguiente pregunta de investigación ¿Es posible la utilización del meme como estrategia educativa y comunicativa para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del grado 11° de la Institución Educativa “Escuela de la Palabra”?

## **1.2 Justificación**

Los probables temores de los docentes sobre las nuevas estrategias educativas, además de las posibles dificultades sobre la poca interacción entre estudiantes y docentes, entre otras dificultades, hace que se enfoque en la importancia que puede llegar a tener el meme como estrategia educativa y comunicativa, ya que el meme hace comunicable los conceptos abstractos en la educación, potenciar un aprendizaje significativo y el proceso de comprensión, ya que se necesita saber de un tema con anterioridad (saberes previos) para poder realizar y entender un meme.

Desde el nacimiento del término “meme” en 1976 se han realizado diferentes investigaciones, tanto del meme tradicional (relacionado directamente con la cultura y el comportamiento humano), como del meme actual, y aunque existan similitudes hay diferencias marcadas gracias a la virtualidad. Los principales y más importantes estudios se han realizado en Inglaterra, gracias a su creador y su principal precursora. Otros países que realizaron investigaciones con más fuerza son: Estados Unidos, Brasil y México, enfocándose en el meme tradicional, el actual y como estrategia didáctica. Hay que mencionar que aunque hay fácil acceso a la información sobre este fenómeno en la web, son escasas las investigaciones científicas.

En Latinoamérica son pocos los estudios que se encontraron. Chile, Colombia y el antes mencionado Brasil, son los países que han abordado este objeto de estudio, siendo Chile y Colombia los que más se enfocan en cuanto al meme en la educación. En Chile gracias a la fama que tuvo la profesora Jacqueline Bustamante en el 2016 por su trabajo con sus estudiantes sobre el meme y la evaluación, se hizo un estudio sobre este tema, arrojando resultados positivos.

En Colombia se ha abordado el tema, tanto en la parte del meme tradicional desde una mirada lingüística, como del meme actual en las aulas de clase, pero analizándolo desde la parte comunicativa y no educativa; en cuanto al contexto regional, estudiantes de la Universidad Tecnológica de Pereira realizaron una implementación del meme en el aula de clases en uno de los colegios de la ciudad de Pereira, estudio que aborda directamente el meme en la educación y menciona la comunicación.

Las referencias bibliográficas que se clasificaron fueron ocho investigaciones a nivel internacional, a nivel nacional fueron tres y en lo local una tesis. Hay similitudes entre investigaciones, la mayoría de las consultas se enfocan en el concepto y sus características, otras,

claramente con puntos de vista diferentes, dirigen su investigación en la educación pero lo fragmentan, toma el objeto de estudio y se concentran en solo una parte, como lo es la comunicación, o la evaluación o como actividad, en pocas palabras es superficial y no analiza el objeto de estudio en toda su dimensión y a profundidad, diferente a lo que la investigación quiere realizar.

Entonces, se pretende analizar el uso del meme pedagógicamente en el aula de clases tratando de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, al igual que las interacciones entre los actores del proceso, teniendo como protagonista el meme en actividades y evaluaciones para generar un aprendizaje significativo.

### **1.3 Estado del arte**

El meme está dividido en dos conceptos, el tradicional y el actual y aunque los dos tienen similitudes hay diferencias marcadas; el tradicional está más enfocado en la vida real, en el comportamiento humano y su cultura, en cambio el actual está enfocado en la virtualidad, en el humor y el sarcasmo; este último es el más conocido y popular entre los ciudadanos digitales, y aunque se ha mencionado poco sobre este en la educación, algunos la han utilizado en el aula de clases en perspectivas diferentes, dando resultados positivos en las investigaciones.

Teniendo en cuenta lo anterior se hizo necesario utilizar las siguientes palabras claves para la construcción del estado del arte de esta investigación:

- Meme tradicional
- Meme en la actualidad
- El lenguaje
- El meme y la educación



- Aprendizaje Significativo y memética

Estas palabras claves fueron buscadas en los repositorios, Dialnet Plus, Redalyc y Scielo y el número de investigaciones que se encontraron fueron veinte.

A partir de lo anterior se tomó la decisión de hacer fichas de catalogación para doce de las pesquisas obtenidas (Anexo 1). Estas fichas de catalogación presentan la siguiente información:

- Autor
- Título del libro
- Revista electrónica
- Dirección Electrónica
- Fecha de acceso
- Tema
- Conceptos claves
- Resumen
- Conclusiones

A partir de lo anterior se puede hablar de cada una de las palabras claves de la siguiente manera:

### **1.3.1 Meme Tradicional.**

El meme es conocido popularmente en el mundo gracias a las redes sociales; pero antes de que apareciera el Internet, ya existía, y su definición era diferente al actual; entonces: ¿Qué es el meme tradicional?

Varios autores lo han definido, pero el primero en mencionarlo fue el científico Richard Dawkins (1976):

Nuevo replicador... unidad de transmisión cultural, o una unidad de imitación. «Mímeme» se deriva de una apropiada raíz griega, pero deseo un monosílabo que suene algo parecido a «gen». Espero que mis amigos clasicistas me perdonen si abrevio mímeme y lo dejo en meme. (p.218)

Entonces de acuerdo al autor el meme puede transmitir, replicar o imitar la cultura, también dice que los genes egoístas y los memes son replicadores inconscientes y ciegos y además que es posible que el hombre tenga otra cualidad, sea su capacidad por un altruismo desinteresado y verdadero (Dawkins, 1976). “Somos contruidos como máquinas de genes y educados como máquina de memes, pero tenemos el poder de rebelarnos contra nuestros creadores” (Dawkins, 1976, p.232).

El primer autor y creador del concepto lo centra como una similitud a los genes, pero no son iguales, ya que los genes van en la evolución y los memes van en la cultura, como lo explica el autor (1976): “Al igual que los genes se propagan en un acervo génico al saltar de un cuerpo a otro mediante los espermatozoides o los óvulos, así los memes se propagan en el acervo de memes al saltar de un cerebro a otro” (p.218).

En otros términos, el meme es cultural, pero para que permanezca en el mundo debe de tener tres rasgos fundamentales: la longevidad, fecundidad y fidelidad (Dawkins, 1976). Para que un replicador pueda propagarse antes de desaparecer debe ser lo suficientemente longevo, para seguir existiendo, tiene que ser fecundo para tener las suficientes réplicas necesarias, y sus copias deben ser lo suficientemente fieles para que se sigan considerando una copia suya (Vélez y Fajardo, 2009).

Otro autor que es importante para el concepto de la memética, es la escritora y conferencista británica Susan Blackmore, ella tiene en su libro “La Máquina De Los Memes. Prólogo de Dawkins”, dieciocho temas que hablan sobre la memética, algunos temas son: el Darwinismo universal, Evolución de la cultura, Orígenes del lenguaje, Un orgasmo me salvó la vida, Sexo y el mundo actual, Memes de la nueva era, Religiones y memeplexes, el Internet y Escapatoria.

Blackmore toma como referente la definición de meme de Dawkins, pero profundiza más en ello y explica sencillamente en su libro lo que es la memética. La autora dice que los humanos son muy extraños, de la misma forma en que lo hicieron los animales, el cuerpo humano ha evolucionado por selección natural y son muy distintos a los cuerpos de los otros seres, también menciona la importancia del lenguaje ya que gracias a él, el hombre puede comunicarse, creer en la religión, declarar la guerra, enterrar a los muertos, avergonzarnos de la sexualidad, poder ver televisión, conducir automóviles y comer helados, esto hace que se haga una pregunta importante; ¿Por qué somos tan sumamente distintos de entre todos los animales? y responde, que esa diferencia es por la capacidad que tiene el ser humano de ser el único capaz de imitar a nuestros semejantes, y por lo tanto, de copiar ideas, habilidades, costumbres, conducta, inventos, canciones e historias: memes, en suma; hasta la médula la vida de los humanos está impregnada de memes y sus consecuencias (Blackmore, 2000).

Sus últimos capítulos se enfocan en una pregunta, una de las más significativa que confronta la humanidad ¿quiénes somos nosotros?, ¿quiénes somos en realidad?, la naturaleza del ser, la conciencia humana que siente, que tiene creencias, piensa, sueña, imagina, recuerda, que tiene emociones, trabaja y toma decisiones, en resumen el yo verdadero, el yo más íntimo y ese yo es un enorme Memeplex (grupos de memes que se juntan para su ventaja, ejemplos: religiones,

ideologías y cultos) posiblemente el más tenaz y persistente entre todos ellos, es por eso que la autora lo renombrar como el yo-plex (Blackmore, 2000).

Teniendo en cuenta estas definiciones y de acuerdo a Toledo en su investigación “En busca de una fundamentación para la Memética”, menciona que el nuevo replicador casi pudo llegar a ser una ciencia, gracias a que Blackmore fue la que más se acercó a dar una defensa completa de tal teoría, explica que no es una ciencia por hacer, hay, de hecho, un largo camino que debe recorrer, sin embargo, ya hay un avance gracias a otras ciencias. Es una realidad en construcción (Toledo, 2013).

De acuerdo a estas definiciones, se observa que son diferentes a lo que ahora se conoce, ya que antes el meme estaba enfocado en el comportamiento humano y sus replications y actualmente se enfoca en los formatos digitales y el Internet.

### **1.3.2 Definición del meme en la actualidad.**

Blackmore (2000) menciona que el internet se convirtió en un gran avance para la memética, ya que gracias a él permitió acceder a memes muy distintos a los que se veían normalmente, entonces gracias a estos cambios, la definición de este fenómeno se fue modificando:

Los memes pueden entenderse como un fenómeno de la cultura digital –textos, videos o imágenes- donde los sujetos involucrados reinterpretan definiciones de la realidad, creando sus propios significados. Al igual que en la memética tradicional, los memes de Internet implican reproductibilidad y variación, irradiación y resignificación. Son unidades de información, creaciones humanas, difundidas sobre todo mediante las redes sociales y

pueden ser copiadas. Pero en la medida en que se transmiten, van mutando en una compleja ebullición de sentido (Arango, 2014, pág.1).

Aunque los dos conceptos del meme tienen todavía características similares como la cultura, lo social y como replicador, hay diferencias y una de ellas es la temporalidad; el meme tradicional puede ser estable, puede durar siglos y no tener grandes cambios, a diferencia del meme digital; si bien todo meme contiene elementos de una cultura, una tradición o una costumbre transmitida de generación en generación, son más permanentes que el chiste de un político hecho meme en Facebook. La vertiginosa velocidad y la existencia en la red hacen la vida de un video, una imagen, o un texto más corta que la de alguna regla de cortesía o concepción acerca de la vida (Arango, 2014).

Cataño (2013) realizó un artículo sobre el meme de Internet y su caracterización, sintetizó los diferentes significados del meme tradicional y el meme actual y realizó la siguiente definición de meme:

Un meme de Internet es una unidad de información (concepto, idea, o creencia) que se replica transmitiendo a través de Internet (correo electrónico, foro, chat, redes sociales, etc.) en forma de video, hipervínculo, frase o imagen. Se puede cambiar y evolucionar o pasar como una copia exacta. La mutación en la replicación puede ser por significado, manteniendo la estructura del meme o viceversa. La mutación ocurre por casualidad, adición o parodia, y su forma no es relevante. Un IM (Meme en internet, siglas en inglés, Internet Meme) depende tanto de un operador como de un contexto social donde el transportista actúa como un filtro y decide qué se puede transmitir. Se propaga horizontalmente como un virus a una velocidad rápida y acelerada. Puede ser interactivo (como un juego) y algunas personas lo relacionan

con creatividad. Su movilidad, almacenamiento y alcance se basan en la web (discos duros, teléfonos celulares, servidores, nubes, etc.). Se pueden fabricar (como en el caso del marketing viral) o surgir (como un evento fuera de línea tomado en línea). Su objetivo es ser conocido lo suficientemente bien como para replicar dentro de un grupo.

En general, las características de un IM son las mismas que las de un meme-virus, pero los IM poseen una forma única de propagación y un modo de mutación que es disyuntivo entre el significado y la estructura, hasta el punto de que cambiar ambos crearía algo diferente. Sin embargo, un IM puede transmitirse conservando tanto el significado como la estructura, pero cambiando la forma. La forma del IM es la más variable (por ejemplo, la misma escena con otros personajes u otro fondo será la misma). Además, posee su propio método de mutabilidad según el contexto (por ejemplo, las personas sin Internet no podrán entender los memes de Internet) (p. 96).

Esta definición acerca del meme actual es la más completa en cuanto a la búsqueda de información encontrada en el estado del arte. Pero el autor también menciona que el concepto de meme no es estático, y aunque Richard Dawkins en 1976 fue el primero en dar una definición de meme y además es la definición más utilizada y citada al referirse al análisis de fenómenos culturales, sociales y de Internet, es un concepto que aún debe evolucionar (Castaño, 2013).

En resumen, gracias a la llegada de las tecnologías de la comunicación y de la información TIC, el meme se ha reestructurado, se ha modificado a través del tiempo y de acuerdo al autor seguirá evolucionando.

Fernanda Riascos y Katherine Sosa (2017), hicieron una tesis sobre la interacción entre adolescentes por medio de los memes, y una de las conclusiones sobre este, fue que aunque la

teoría original de Richard Dawkins no fue pensada desde el Internet, las bases conceptuales de este explican gran parte de las dinámicas del meme digital, ya que cuando una imagen se comparte de una persona a otra se construyen nuevos significados que logran implantarse en la memoria. Es por eso que se abre un área de estudio con bastantes preguntas por responder acerca de la importancia de los contenidos que surgen constantemente en las redes sociales.

En resumen, el meme tradicional y el meme digital tiene sus diferencias, pero a pesar de ello todavía comparte una de las definiciones más características, la replicación y la propagación de un cerebro a otro.

### **1.3.3 El lenguaje.**

Carlos Vélez (s.f) toma el tema del lenguaje y el meme, él explica que “con todo, la evolución de los memes no pudo iniciarse hasta que el homo sapiens entrara en escena con un cerebro apto para instalar a los memes y desarrollara unos hábitos de comunicación como medio de transporte” (p.6) y ese transporte es el lenguaje.

Vélez en compañía de Fajardo (2009) menciona en otro artículo que:

El lenguaje viene a ser como un apoyo externo que resulta útil a la hora de realizar cualquier tipo de acción. Cuando una acción se apoya en instrumentos (artefactos lingüísticos) o en las capacidades de otra persona decimos que es una acción andamiada. Son andamiajes las potenciaciones físicas, cognitivas y sociales (p. 94).

Clark (citado por Vélez y Fajardo, 2009) menciona lo siguiente, “El lenguaje es en muchos aspectos el artefacto definitivo: es tan omnipresente que casi es invisible y su carácter es tan íntimo que no está claro si es un instrumento o una dimensión del usuario”. Si en la cultura lo que lo

potencia es el lenguaje, ésta se debe entender como un medio extra para que el ser humano preserve su diseño y lo pueda comunicar.

Vélez y Fajardo (2009) explican que mediante el lenguaje transmitimos memes, comunicamos ideas, beneficiándonos de lo que otros saben, pero no es la única función del lenguaje:

Tiene cierto grado de independencia y objetividad que permea la memósfera... Por un lado, gracias al lenguaje explotamos las capacidades cognitivas básicas que consisten en mecanismos biológicos cuya función es la de reconocer patrones del entorno, además de los memes que tenemos almacenados en la memoria, mediante el aprendizaje y la imitación (p. 94).

En otras palabras el lenguaje es fundamental, ya que con este podemos reconocer el entorno y el contexto social donde vivimos, además de desarrollar memes de acuerdo a la imitación de nuestros familiares, amigos, entre otros, y desarrollar el aprendizaje (Vélez y Fajardo, 2009).

Lynch citado por los autores dice lo siguiente, “En una comunidad cultural los memes, entendidos como patrones de información, contagian a otros sistemas infectando sus cerebros, modificando sus conductas y principalmente motivándolos a difundir el patrón”, siendo el lenguaje su principal medio de propagación.

En conclusión, el lenguaje y la comunicación son importantes para que existan los memes, tanto tradicionales como digitales, porque aunque los autores se centran en el meme tradicional, es necesario el lenguaje tanto para éste como para el actual, uno, para replicarse por la cultura y el otro por la web.



#### **1.3.4 El meme y la educación.**

Las investigaciones que se recolectaron sobre el meme en la educación aunque fueron escasas, son de gran importancia por su contenido; Arango en sus dos investigaciones “Experiencias en el uso de los memes como estrategia didáctica en el aula” (2014) y “Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica” (Teoría - 2015), enfoca el meme en la educación, observando el objeto de estudio como una estrategia didáctica y lo lleva a una intervención (2014) que de acuerdo a él, fue positiva.

Arango cita a Kaplún para hacer una crítica a la educación tradicional, ya que él expone que la educación bancaria, se pone énfasis en el dato y en su memorización. Se castiga el error y las experiencias de vida de los estudiantes son desdeñadas, lo que quiere decir es que el punto principal es la retención de contenidos por encima de otros aprendizajes y la voz de los alumnos tiene poca cabida; también toma a un referente más, Prieto Castillo, dice que la educación tradicional cancela oportunidades de expresión y entiende muy poco de medios audiovisuales y casi nada de interacción grupal (Arango, 2014).

En la conclusión de la investigación del 2014 observó Arango que los estudiantes al elaborar los memes se convirtieron en una oportunidad de expresión, para hablar de sus experiencias particulares y su contexto, pero también para hacer crítica social, grupal o personal. Él mencionó que para un docente lo más sencillo sería utilizar los medios audiovisuales con la misma pedagogía unidireccional, pero realmente no se fortalecería los conocimientos de los estudiantes y no existiría la comunicación; por lo tanto, Arango concluye que las tecnologías actuales dan posibilidad a la interacción entre docente y estudiante.

Castells (Citado por Arango, 2014) expresa lo siguiente sobre las instituciones educativas:

El poder y las instituciones de la vieja sociedad rechazan las tecnologías y las culturas emergentes, desarrolladas a la par de los nuevos escenarios, donde los jóvenes están plenamente insertos. Para él, el poder se basa en el control de la información y la comunicación. Por ello, el simple hecho de pensar en perder ese control le resulta insoportable a las élites, incluidas las escolares y los docentes tradicionales.

Y Balestrini (Citado por Arango, 2014) le da un punto positivo a las tecnologías:

El celular y las imágenes parecen ser los demonios del sistema educativo contemporáneo. Pero éstos pueden pasar de ser el enemigo público a plantearse como un mediador entre nativos e inmigrantes digitales, así como una poderosa plataforma para el aprendizaje.

En resumen, el punto es que los docentes no tengan temores en cuanto a las tecnologías, es utilizar al “enemigo” y volverlo su aliado, y para que eso pase, los docentes deben permearse también de esas tecnologías, de conocer el contexto en el que viven sus estudiantes con el fin de que haya una educación y una comunicación dentro del aula.

El escenario de un desarrollo tecnológico, con sus innovaciones e interactividad, constituye para los estudiantes un mundo de experiencias fuera y dentro de las aulas. Como vimos en algún momento de este trabajo, son utilizadas con fines de ocio, pero no exclusivamente. Lo anterior nos lleva a pensar en una integración pedagógica de las TIC, entre la convergencia de lo impreso y lo digital, lo conceptual y lo vivencial. (Arango, 2014, p.20)

Y cita nuevamente a Balestrini:

Es probable que, desde el punto de vista educativo, mediar en la era de las tecnologías implique enfrentar el desafío de moverse con ingenio entre la palabra y la imagen, el libro y los dispositivos digitales, la emoción y la reflexión, lo racional y lo intuitivo.

Lo que quiere decir Arango es que el docente debe moverse en lo digital pero sin reemplazar la cultura escrita, ya que es de suma importancia para el desarrollo humano, pero también que el docente sea flexible e interactúe con sus estudiantes, considerando su identidad tanto individual como colectiva.

En cuanto a la intervención que realizó el autor sobre la elaboración de los memes en la clase de Tecnologías de la Información y Comunicación en la Globalización en el sexto semestre de la Licenciatura en Comunicación y Multimedios de una universidad privada del Distrito Federal (México), fueron varios las competencias que se fortalecieron. “En la investigación se identificaron habilidades digitales, habilidades cognitivas, conocimientos y actitudes” (Arango, 2015, p. 129). Son estas las razones por las que el autor (2015) pensó el meme como una posible integración pedagógica, “es fundamental que la actividad sea planeada por la intervención del docente. Como cuando se enseña a un niño a leer un libro, hoy en día resulta imperante enseñar a leer –y a escribir- información digital” (p. 129) es importante lo que dice, ya que la información que se presenta en el Internet no toda es real, los docentes tienen el deber de enseñarles a los estudiantes cómo navegar correctamente y qué páginas son fieles en información, interpretar, leer y saber escribir digitalmente. “La mejor estrategia didáctica de nuestros días es aprovechar las tecnologías que forman parte del contexto del estudiante, sus prácticas y sentidos con un enfoque pedagógico” (Arango, 2015, p. 129).

Arango señala en sus dos investigaciones que los memes pueden ser útiles en el aula de clases y puede ayudar en la interacción social tanto del estudiante y maestro, como entre estudiantes; es entender que el docente puede acercarse más a los jóvenes utilizando este tipo de estrategias y que llega a ser muy positivo, como lo afirma la profesora chilena Jacqueline Bustamante, que gracias a una actividad evaluativa con memes se volvió famosa en el 2016.

¿Cómo voy a entender su lenguaje si estoy alejada de su mundo? Aunque esté o no de acuerdo, así los voy conociendo: qué hacen, qué ven, qué oyen en sus ratos libres. Un profesor alejado de esto hace el ridículo. ¿Cuán alejado de la realidad está uno si no sabe qué es un meme?” (Luco, 2016).

Lo que intenta decir Bustamante, es que los docentes deben acercarse más a sus estudiantes, y una forma de hacerlo es interactuando en los sitios web donde frecuentan sus educandos, con la intención de desarrollar estrategias que eduquen pero que también sean atractivas para sus estudiantes.

Otra tesis que apoya al autor es “La producción de memes como recurso evaluativo de la lectura crítica de textos literarios: un enfoque en la problemática de los estereotipos de género” de las estudiantes Amaro Pérez, Marcela Provoste, Yosselin Torres y Johana Vásquez; gracias al éxito que tuvo la profesora Jacqueline con su trabajo, quisieron comprobar la potencialidad del meme como recurso evaluativo por medio de una lectura crítica de un texto literario, teniendo en cuenta un enfoque investigativo sobre el análisis del discurso. De acuerdo con los resultados la investigación evidenció lo siguiente:

En cuanto al objetivo general, la investigación arrojó resultados que evidencian que el meme, como texto multimodal, se puede utilizar como recurso evaluativo de la lectura

crítica de textos literarios, en relación a los estereotipos de género. Lo anterior se justifica en que en los memes es posible observar, luego de un análisis discursivo, la perspectiva que adopta el estudiante para realizar su creación. (Salazar, Torres y Vásquez, 2017, p.108)

Otra tesis con un enfoque de investigación mixto, anteriormente ya mencionado, es la de Fernanda Riascos y Katherine Sosa, aunque se enfocan en el interaccionismo simbólico de los jóvenes estudiantes, de acuerdo a sus conclusiones, la memética puede ser una herramienta pedagógica:

- El aula de clase es un espacio en el que los individuos construyen significados a partir de contenidos ajenos al ámbito académico, de ahí que, el meme no solamente es un proceso colaborativo y participativo para los internautas que modifican los mensajes en la red, también, causa resignificaciones en la cotidianeidad de los sujetos y refuerza la **comunicación y la interacción.**
- El estudio de los memes ofrece nuevo conocimiento sobre el comportamiento humano, a través de varias líneas de investigación. Por lo tanto, puede usarse como una **excelente herramienta pedagógica** dentro del aula de clase, pues posibilita que el estudiante desarrolle habilidades comunicativas, artísticas, cognitivas y actitudinales. (Riascos y Sosa, 2017, p.49)

En general, de acuerdo a estas investigaciones, comprobaron que el meme como estrategia didáctica o herramienta pedagógica es posible, y tiene beneficios para los procesos de enseñanza – aprendizaje.

### **1.3.5 Aprendizaje significativo y meme.**

Tres estudiantes de la UTP, Fernando Granada, Nathaly Trujillo y Fabián Adolfo, realizaron una tesis con el mismo objeto de investigación, desarrollaron una intervención educativa en La Escuela de la Palabra (misma institución donde se realizará esta investigación), teniendo un enfoque cualitativo y considerando el aprendizaje significativo de David Ausubel en su tesis. Realizaron una observación no participante para analizar la dinámica de la clase y una observación participante para la aplicación de un pre-test a los estudiantes con el fin de conocer los saberes previos y puntos de vistas, realizaron una socialización y una presentación de la herramienta (MemeGenerator - aplicación para crear memes ya preestablecidos) por medio de un video explicativo, luego desarrollaron la creación del meme y por último un pos-test y cuestionario para conocer el impacto pedagógico de la aplicación de la herramienta bajo la teoría del aprendizaje significativo. Y lo siguiente fueron algunas de las conclusiones:

- Determinamos que la modificación de la estructura mental, como lo dice el aprendizaje significativo, se dio en varias medidas: la primera es en torno a la palabra meme, pues los estudiantes la conocían pero tenían otros significados de ella, los cuales fueron articulados al nuevo significado que les expusimos. En segunda instancia, la estructura cognoscitiva varía en cuanto al aprendizaje de una nueva herramienta, MemeGenerator, pues ni los estudiantes ni la docente la conocían y ahora además de usarla, la emplean en el ámbito educativo; en tercera medida argumentamos que la estructura mental se transforma en términos de imagen pues tanto docente como estudiante a la hora de crear un meme deben pensar en una idea que necesariamente los compromete a usar la síntesis para ser planteada de manera eficaz, brindándoles de esta manera una alternativa de exposición efectiva y libre de otros procesos usados en la educación como lo son la explicación por parte del

docente o traducción por parte de un intérprete señante en el caso de los sordos; debido a su naturaleza visual, clara y directa.

- Observamos en el proceso de enseñanza-aprendizaje antes de nuestra implementación, que la docente en sintonía con el modelo de aprendizaje significativo, comenzó por socializar el proceso, y predisponer a los estudiantes a relacionar sus conocimientos y experiencias esta vez en el campo del tema de su clase como una manera significativa de basar la ruta de la enseñanza según los saberes previos de los estudiantes...
- El interés por parte de los estudiantes en las actividades presentadas se sumó al aprendizaje significativo en la actitud favorable del alumno respecto a lo expuesto y planteado frente a los memes, además de que de acuerdo al análisis hecho a los memes realizados por ellos pudimos notar que el significado lógico quedó claro en cuanto a la violencia física y verbal, en la gran mayoría de los casos, hubo solamente 2 creaciones que no se consideraron memes debido a que no exponen una idea comprensible a simple vista, pero en los demás casos es evidente el significado claro y directo de cada uno evidenciando la significatividad lógica. En cuanto a los significados psicológicos la docente quedó satisfecha con el resultado evidenciado en la reflexión sobre el tema, pues los estudiantes lograron expresarse y manifestar vivencias, criticar actos violentos y concientizarse acerca de lo que deben y no hacer en cuanto a estos temas.
- El meme se ubicó como punto de referencia de acuerdo a la temática de la clase (tipos de violencia), para ambos casos estudiantes oyentes y no oyentes, permitiendo una **fluida comunicación** entre el docente y los estudiantes, y una efectiva producción de significados a la hora de socialización y expresión del tema. La herramienta meme la reflexionamos allí

como una opción también al servicio intencionado de la educación aunque su inicial propuesta pública no se base en ello, deducimos que el impacto del meme y la herramienta MemeGenerator en este caso fue la posibilidad de dirigir por un solo canal la información propuesta inicialmente por el docente, ya que sabemos que un mensaje salido de la oralidad y manifestado luego por el intérprete señante, tiene cambios el mensaje en alguna medida cambia así sea en pequeños detalles; con el uso del meme producido, en este caso mediante el uso del MemeGenerator no. (Granada, Trujillo Borrero, & Lucas, 2015, p.100)

En resumen, de acuerdo a esta tesis es posible observar el meme como herramienta educativa o estrategia didáctica, desde el enfoque del aprendizaje significativo, al igual que puede potenciar la comunicación, y aunque se enfocaron en una población no oyente, se puede utilizar en la si oyente. En resumen, el meme puede ser una buena estrategia educativa como una buena estrategia de comunicación.

La síntesis anterior permite el desarrollo de forma significativa de esta investigación, ya que profundiza sobre el fenómeno de la memética tanto tradicional como actual, al igual que sus características y su rol en la educación, además de brindar resultados sobre sus investigaciones que ayudan a enriquecer esta tesis de forma positiva.

Teniendo en cuenta lo anterior se puede decir que:

1. La investigación que se pretende hacer es viable, gracias a los resultados positivos de las investigaciones y tesis antes mencionadas.
2. Desde los trabajos de investigación, “Experiencias en el uso de los memes como estrategia didáctica en el aula” y “Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica” se vio de forma eficiente la



utilización conceptual del autor Arango Pinto donde se manifiesta conceptos entorno a la memética actual.

3. La metodología de la investigación de la tesis de David Fernando Granada, Nathaly Trujillo Borrero y Fabián Adolfo Lucas “Implementación de los memes y la herramienta memegenerator en la clase de desarrollo humano del grado noveno de la institución educativa la escuela de la palabra” se ve propicia para la utilización de ésta en esta investigación, es por ello que se verá un poco de ella en la creación metodológica.

## **1.4 Marco teórico**

### **1.4.1 El meme.**

El meme, como ya se ha explicado anteriormente, tiene dos conceptos, el tradicional y el actual y para esta investigación se enfocará en este último, debido a que es el más conocido y cuenta con mayor popularidad en los estudiantes. En las redes sociales lo primero que vemos son memes circulando y propagándose por toda la web, y no solo eso, los creamos, los publicamos, los compartimos y comentamos, se hizo parte de nuestra cultura tanto en la virtualidad como en la vida real.

El avance tecnológico ayudó a su propagación y contagio como un virus es el internet, dado a que no hay otro medio que más propague memes como este, además: “La digitalización de la información y la interactividad de los nuevos medios facilitan la construcción y difusión de los memes en las redes sociales, los cuales son contenidos que se irradian y resignifican constantemente, y cuyo proceso creador moviliza habilidades, conocimientos y actitudes específicas” (Arango, 2015, p.117). Entonces, debido a la digitalización de la información y la interactividad en los nuevos medios, es más fácil la propagación y creación de memes en las redes

sociales que se transforman y que detrás de esa creación memética hay habilidad, actitudes y conocimientos (Arango, 2015).

Las TIC también han influido considerablemente en la memética, “en las Tecnologías de la Información y la Comunicación no sólo han influido en la transformación del mundo, sino que inciden en las percepciones que los individuos tenemos de ese mundo” (Arango, 2015, p.119). Las TIC no solo ha hecho cambios significativos en el mundo actual, sino también en cómo nosotros vemos el mundo con estas nuevas tecnologías; las TIC, el Internet, las redes sociales, la conexión entre redes y dispositivos tecnológicos, han hecho que el ser humano se comporte de una determinada manera, distinto a lo que se percibía décadas antes.

Ya sabemos que estas nuevas tecnologías son indispensables para el meme, pero: ¿qué es el meme?, ¿cómo puede entenderse?

Como un fenómeno de la cultura digital –textos, videos o imágenes- donde los sujetos involucrados reinterpretan definiciones de la realidad, creando sus propios significados. Al igual que en la memética tradicional, los memes de Internet implican reproductibilidad y variación, irradiación y resignificación. Son unidades de información, creaciones humanas, difundidas sobre todo mediante las redes sociales y pueden ser copiadas. Pero en la medida en que se transmiten, van mutando en una compleja ebullición de sentido. (Arango, 2014, pág.2)

Pero hay un proceso en la creación y difusión del meme y Arango toma en cuenta algunos conceptos de la Irradiación de contenidos del investigador Mexicano Raúl Trejo, que están más relacionados con el fenómeno y existen gracias a las redes sociales. Para su mejor comprensión se realizó la siguiente tabla:

Tabla 1.

*“Irradiación de contenidos, escogidos de acuerdo a los más relacionados con el meme”.*

<b>Irradiación de contenidos</b>	<b>Descripción</b>
<b>Libertad</b>	El usuario diseña o comparte los memes y los dota del sentido que quiera
<b>Heterogeneidad</b>	Cúmulo de datos de múltiples formas y significados aleteando y recorriendo los caminos de la red
<b>Velocidad</b>	La rapidez con que son propagados (más tarda en terminar algún hecho importante que en aparecer un meme alusivo)
<b>Volatilidad</b>	Cambios constantes que van sufriendo y que van determinando la vida de un meme (hoy es, mañana quién sabe)
<b>Multilateralidad</b>	Viene y va en todas direcciones, ya que no hay un único foco de irradiación.

*Nota: La irradiación de los contenidos, conceptos que se distinguen por la extensa, rápido e incluso frecuente propagación que alcanzan los contenidos difundidos en el universo del internet (Raúl Trejo, 2006).*

Gracias al rasgo de la Irradiación, es fácil entender el fenómeno del meme en la red y sus particularidades, el por qué es tan contagioso cuando se comparte en las redes sociales y su gran libertad de qué transmitir, los discursos heterogéneos que vienen y van de usuario en usuario con una rapidez increíble, compartir veloz y multilateralmente imágenes, videos, textos, gif, entre otros volviéndolo virales (Arango, 2015). Otra característica importante es que los usuarios no solo

consumen los mensajes, sino que lo resignifican o también los resemantizan, “En la cultura digital, los memes se reinventan continuamente, se reciclan, van cargándose de significado a su paso por los espacios de comunicación dentro de Internet” (Arango, 2015, p.121), pues cuando una imagen se comparte de una persona a otra, se construyen nuevos significados que logran implantarse en la memoria y puede mutar o copiarse mientras este navega en las redes sociales.

Arango (2014 y 2015) explica que características se necesitan para que sea exitoso un meme, y utiliza las propuestas de Knobel y Lankshear, y éstas son: las yuxtaposiciones, intertextualidad y el humor. En el caso de las yuxtaposiciones, es visible en los memes que circulan por Internet, no solamente se caracteriza de varios tipos de imágenes estafalarias provocativas, o poco convencionales como fotografías, viñetas o video sino de frases y oraciones que en conjunto operan en su construcción, y aunque el autor no lo tiene en cuenta, algunos sonidos canciones y audios también hacen parte de la memética.

En el caso de los memes que se componen de imagen y texto, existe lo que se denomina imagen macro, “Algunas imágenes macro implican agregar el mismo texto a varias imágenes y otras implican agregar texto diferente a una imagen común” (Arango, s.f, p. 326).

En cuanto a la intertextualidad, esta consiste:

En la presencia en un determinado texto de contenidos, temáticas, modos de expresión, estructuras o estilos, procedentes de otros textos, los cuales pueden ser incorporados en forma de citas, paráfrasis, imitaciones o parodias, entre otros. De este modo, extrapolado lo anterior más allá de la literatura a otros discursos o prácticas enunciativas, hablar de intertextualidad en los memes significa que éstos guardan una relación con la cultura donde se generan. (Arango, 2015, p. 128)

Otra explicación proviene de Mendoza (citado por Arango, s.f) “la intertextualidad implica la existencia de semióticas (o de discursos) autónomos, en cuyo interior hay procesos de construcción, de reproducción, de transformación de modelos más o menos implícitos”. En pocas palabras “una intertextualidad basada en múltiples referencias a la cultura popular” (Arango, 2014, p. 4).

Y en cuanto al humor, el autor menciona que la intertextualidad justamente entre los memes y la cultura se desarrolla de forma humorística en la mayoría de los casos y también expone que “generalmente, un *meme* que haga reír tiene más posibilidades de ser viral al dejar la moraleja de que la vida es demasiado corta para tomársela en serio, sobre todo si no saldremos vivos de ella” (p. 129). Y toma como ejemplo a Charles Chaplin “Los *memes* están ahí para recordarnos que, como alguna vez dijo el gran Charles Chaplin, “in the end, everything is a gag”, que significa “al final todo es una broma” (Arango, 2015, p. 129).

Pero no solo existe el humor en este objeto de estudio, sino también la sátira y el autor (s.f) lo menciona en la siguiente cita:

De este modo, el humor de los memes de Internet tiene dos finalidades: por un lado, está el goce o disfrute por la risa que provocan: los hacemos para disfrutarlos, pues nos causan un placer. Sin embargo, el fin último es utilizar el humor como un arma, sobre todo en las manifestaciones de sátira e ironía. De hecho, según Escarpit (1962), el humor utiliza mecanismos de tipo intelectual para motivar la risa, pero es un fenómeno eminentemente afectivo. (p.316)

Esmeralda Ballesteros (2016) está de acuerdo con Arango sobre la cualidad del humor de los memes, menciona que “la característica principal de los memes, al igual que el chiste, es la

brevedad. Una de sus pretensiones consistiría en relativizar y poner distancia, desde el humor, a las tensiones, malestares y conflictos de la vida cotidiana” (p. 25).

Ballesteros realiza una caracterización del meme, pero se focaliza en la imagen que lo denomina, “*verbo-visual*”, ella explica sus características de una manera generalizada:

Su composición combina una imagen fotográfica, dibujo, y aunque no lo menciona, también imágenes cinematográficas (pantallazos de películas), o series populares, y se inserta un texto de tipografía “Impact”, generalmente a color blanco, con predominio de la mayúscula, y aunque de forma menos frecuente se pueden también encontrar memes exclusivamente visuales o textuales.

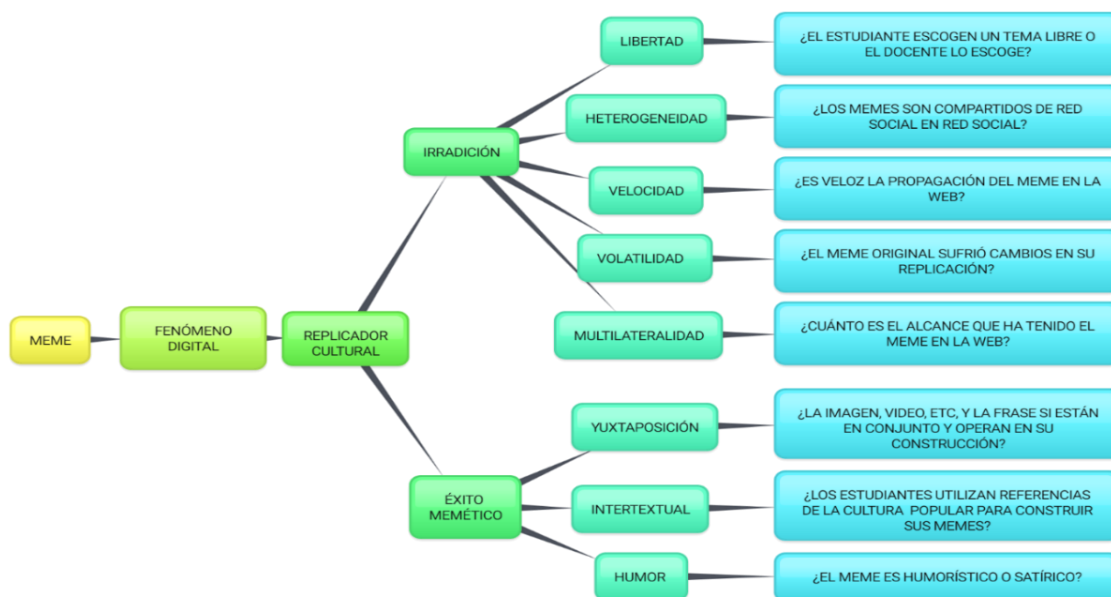
En relación a la imagen, los recursos iconográficos empleados son diversos desde referentes estandarizados de humor como expresiones faciales de niños y niñas, de animales comunes como gatos, perros o monos, al igual que famosos de toda índole, sean políticos, deportistas, actores, entre otros, e incluso personajes de ficción como Mafalda u Homero Simpson, conocidos y compartidos por una amplia base social. No obstante, también un registro fotográfico disruptivo –caída, carcajada o desconcierto- puede estimular la producción de un meme.

Existen diferentes App y páginas online para la creación de memes, como lo es [www.memegenerator.es](http://www.memegenerator.es), [memegenerator.com](http://memegenerator.com) o [generador.memexico.com](http://generador.memexico.com), entre otros, que son fáciles de utilizar y las imágenes de los memes ya están predeterminado, depende del creador de que el meme sea cómico, de acuerdo a su ingenio, creatividad, conocimiento de la tecnología y de que haya una buena recepción por parte de las personas que lo van a leer y observar (Ballesteros, 2016).

#### 1.4.1.1 Diagrama de proceso.

Para una mejor visualización del concepto se realizó un diagrama de proceso, diseñado en la investigación “vislumbrando estereotipos, análisis de los estereotipos de la mujer colombiana, en los comerciales de televisión abierta privada en Colombia (RCN, Caracol), en la franja prime time” del autor Anyhelo Echeverri, y así en todas las demás categorías conceptuales.

**Luis Gabriel Arango Pinto.**



#### 1.4.2 Aprendizaje Significativo.

El aprendizaje significativo fue creado por David Ausubel, psicólogo y pedagogo estadounidense, su aporte fue de gran importancia desde 1973 para el constructivismo, debido a que: “Aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo” (Palmero, 2004, p. 1).

Según Ausubel (como se citó en Palmero, 2010) este modelo se basa en lo siguiente:

Es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje.

El aprendizaje significativo se basa entonces en el desarrollo de la relación de los saberes previos con los saberes nuevos y que los nuevos aprendizajes deben ser significativos para que haya un apropiación, una asimilación del conocimiento, o como lo llama él, subsumidores o ideas de anclaje, en otras palabras “anclar” la nueva información.

Ausubel observa una problemática y un obstáculo que impide el aprendizaje significativo y es el aprendizaje por repetición y la memorización, esto hace que el resultado como el proceso sea mecánico y por lo tanto carentes de significado; las razones de esto, explica Ausubel, son algunos docentes que no permiten respuestas no literales en su clase, a pesar de que la respuesta de ese estudiante sea correcta, además de la presión por parte del docente o de la materia. Ésta problemática en el aprendizaje lo llama no arbitraria y literal.

Pero para el proceso de este modelo el rol del estudiantes es importante: “El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva” (Ausubel, 1976, p. 1), en otros términos, que los estudiantes tengan una postura positiva y trascendental ante el enlazamiento de los conocimientos nuevos (material de aprendizaje) con los previos y que dicho material sea significativo para ellos.



Teniendo en cuenta lo anterior, el aprendizaje significativo puede ser de tres tipos: representacional, de conceptos y proposicional, y la organización jerárquica de la estructura cognitiva puede ser subordinado, superordenado o combinatorio.

En el aprendizaje representacional es la forma más básica de aprendizaje y el cual dependen todos los demás aprendizajes y que consiste en que en ella, el estudiante otorga significado a símbolos o representaciones de la realidad, por ejemplo la palabra “perro” cuando un niño está aprendiendo hablar, esta palabra no significa nada para él todavía, pero se indica que el sonido de la palabra representa, o es equivalente, al objeto, y esto pasa también con otros símbolos, conceptos y proposiciones. Este tipo de aprendizaje significativo conduce al concepto (“objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos criterios comunes y se designan, en una cultura dada, por algún signo (...) aceptado” (Ausubel, Novak, y Hanesian, 1978, p.86)) y es la base del proposicional, subiendo de nivel de un objeto concreto y objetivo, a la relación de una idea abstracta (Clasificar, nombrar y definir) (Ausubel, 1976).

Resumiendo, el niño primero aprende a decir la palabra perro (darle significado a los símbolos – palabras) luego avanza y aprende conceptos (ideas genéricas, unitarias o categoriales) como que el perro está en la familia de los caninos, y por último aprender a definir, nombrar o clasificar un objeto, formar frases que tienen dos o más conceptos. Entonces de acuerdo a lo anterior, el modelo puede estar en conjunto con la memética, y ésta potenciarlo, ya que para poder entender o construir un meme el sujeto debe de tener conocimientos previos para que tenga sentido.

Y en cuanto a la jerarquización de la estructura cognitiva, antes mencionada, el tipo de aprendizaje subordinado consiste en que: “el nuevo conocimiento se subordina a otro ya existente y de carácter más general” (Anónimo, s.f, p.5), en resumen el conocimiento nuevo es menor que

la previa, el superordenado es lo contrario, la información nueva es mayor que la previa y el combinatorio “no existe relación jerárquica entre la idea nueva y la idea ya existente” (Anónimo, s.f, p.5), en otros términos la información está en equilibrio.

Otros conceptos que maneja el autor (1976) son los cuatro principios: diferenciación progresiva, reconciliación integradora, organización secuencial y consolidación.

La diferenciación progresiva se relaciona con el material de aprendizaje, este está estructurado desde lo general a lo más específico, “ideas más generales e inclusivas presentadas, y captadas, al principio del proceso de enseñanza y aprendizaje y, entonces, progresivamente diferenciadas en términos de detalles y especificidades” (Moreira, 2013, p.14), y no sólo debe ser general sino también simple y se va complejizando en el proceso de diferenciación; diferente a la reconciliación integradora, ya que no es un proceso que va de arriba a abajo, sino un proceso en que el material de aprendizaje va a todas las direcciones, “exploración de relaciones entre conceptos, ideas, proposiciones, señalando similitudes y diferencias importantes y reconciliando inconsistencias reales o aparentes” (Moreira, 2013, p.14); este procedimiento resultará en diferenciación adicional, ya que “todo aprendizaje que resulte de reconciliación integrativa resultará también de diferenciación progresiva adicional de conceptos o proposiciones. La reconciliación integrativa es una forma de diferenciación progresiva de la estructura cognitiva que se lleva a cabo en el aprendizaje significativo” (Antonio, 2012, p.6).

En cuanto a la organización secuencial:

Consiste en secuenciar los tópicos, o unidades de estudio, de manera tan coherente como sea posible según las relaciones de dependencia naturalmente existentes entre ellas, de

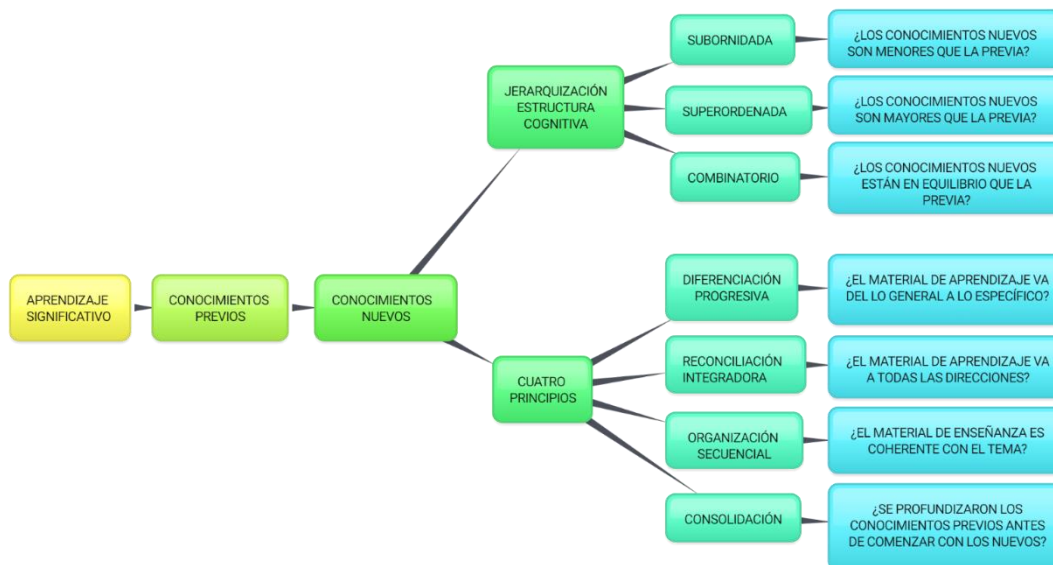
acuerdo con la disciplina, y cuidando los principios de diferenciación progresiva y reconciliación integradora. (Salazar, 2003, p.12)

En resumen el material de enseñanza debe ser coherente y no solo el contenido sino también la manera en cómo se enseñe, Ausubel (como se citó en Salazar, 2003) “argumenta también que, insistiendo en la consolidación o dominio de lo que se está estudiando, antes que se introduzcan nuevos contenidos, se asegure la comprensión de las nuevas materias y el éxito en el aprendizaje secuencialmente organizado”, entonces, la consolidación es que antes de introducir conocimientos nuevos, los estudiantes deben dominar los conocimientos previos, y los nuevos significados deben relacionarse con los viejos.

#### ***1.4.2.1 Diagrama de proceso.***

**David Paul Ausubel**





### 1.4.3 Educación y comunicación.

La educación y la comunicación son campos que son importantes para la construcción del hombre, pero siempre han sido divididos. La directora de maestría en Comunicación y Educación de la UTP, Olga Lucía Bedoya habla sobre este tema y argumenta la importancia de la unión de la educación y la comunicación, ya que para que la educación sea significativa, la comunicación es imprescindible, es por esto que hay que dejar de mirar la educación y la comunicación como dos caminos paralelos sin tocarse, “como si lo educativo no tuviera que ver con lo comunicativo” (Bedoya, 2006, p.9). Bedoya para poder realizar esta unificación utilizó a dos importantes autores, Maturana en la educación y la comunicación desde el sociólogo Niklas Luhmann.

Maturana (como se citó en Bedoya, 2006) enfocado en el desarrollo del ser “Es tarea de los educadores hacer uso de la enseñanza (...) que llevará al estudiante a llegar a ser un ser humano responsable, socialmente consciente y que se respete así mismo“. Bedoya (2006) explica que la:

Educación ante todo es un proceso que forma seres humanos para la vida y en convivencia con otros y por lo tanto cualquier contenido informativo y de enseñanza estará cubierto por este manto de vida y convivencia; de esta manera cualquier escenario será propicio para convertirlo en Educativo. (p.9)

En otras palabras la educación tiene el trabajo de formar hombres y mujeres no solo en la parte del contenido informativo, sino también en el desarrollo del ser, respetando a los demás y a sí mismo, como dice Maturana una persona socialmente consciente; pero también hay que tener en cuenta que las instituciones educativas no son los únicos lugares en el cual los estudiantes se educan: el hogar, la compañía de amistades, navegando en el Internet o redes sociales, entre otros, son escenarios que pueden convertirse en ambientes educativos. Es por eso que se queda corta la definición de educación como la adquisición de conocimiento, transformación y generación de información (Bedoya, 2006).

En la comunicación, la autora (2006) menciona una paradoja; "entre más informados estemos, menos es la comunicación existente a mayor Comunicación mayor Incomunicación." (p. 9) y hace una pregunta "¿Por qué sucede así las cosas?" Para poder responder a ello, Bedoya expone que es necesario alejarse de conceptos comunes como: la relación entre emisor - medio - receptor y la comunicación como transmisión de información, debido a que la Información y la comunicación no son iguales.

Entonces ¿Qué es información? y ¿Por qué es diferente a la Comunicación? Capra (como se citó en Bedoya, 2006) puede dar una respuesta: "La información es presentada como base del pensamiento mientras que, en realidad la mente humana piensa con ideas y no con información: las ideas crean la información". Entonces la información solo es la base del pensamiento y la mente

humana no utiliza la información para pensar sino con ideas y que de esas ideas nace la información y esto pasa porque para el cerebro del ser humano no puede almacenar información localmente, en pocas palabras no somos una computadora que simplemente almacena datos, y es por ello que la información y la comunicación son dos conceptos diferentes; Capra indica que esta separación empezó desde los inicios de la cibernética, y esto lo afirmó aún más la neurociencia e informáticos “se hace insostenible la relación Comunicación = información” (Bedoya, 2006, p.10).

En cuanto a la relación de emisor - medio – receptor, Luhmann (como se citó en Bedoya, 2006) hace una crítica y la autora menciona que esta es de las más interesantes encontradas:

Esta relación sugiere que el emisor transmite algo que es recibido por el receptor. Este no es el caso, simplemente porque el emisor no da nada, en el sentido que pierda él algo. La metáfora del poseer; tener, y recibir no sirve para comprender la Comunicación.

Es decir que el emisor es el que lleva la parte principal en cuanto a la transmisión de información y solo el receptor lo recibe, y los significados son diferentes tanto para el que lo ofrece como para el que lo recibe (Bedoya, 2006). En otras palabras la relación emisor – medio – receptor es solo unidireccional, el receptor no ofrece ni opina nada, solo toma la información y si hay un significado diferente para él, el receptor no lo conocerá. Este punto es crítico, ya que los procesos de la información pueden ser diferentes para los dos sujetos.

A partir de lo anterior surge una pregunta: ¿Qué es la Comunicación entonces? Bedoya cita a Luhmann para responder: la Comunicación es una síntesis de tres selecciones; alguien elige algo (primera selección - Alter), lo elegido (segunda selección - Información) y alguien que se da por informada (Tercera selección - Ego).

Si se entiende la comunicación como síntesis de tres selecciones, como unidad de información, Mitteilung y Verstehen, entonces la comunicación se realiza cuando y hasta donde se genera Verstehen. Todo lo demás sucede “fuera” de la unidad elemental y la presupone. (Ocampo, 2017, p. 75)

Lo que quiere decir Luhmann es que solo hay comunicación con otra nueva comunicación, no existe emisor – mensaje – receptor, sino dos emisores y dos receptores que en palabras más coloquiales “conversan”, y hay que entender que no siempre hay un éxito comunicativo gracias al contexto en el que estén, como el rechazo o el acceso a la información.

En conclusión, Bedoya (2006) menciona que hay que “pensar siempre en la Comunicación como un acontecimiento emergente, no como algo predeterminado e inamovible. Así estaremos siempre en posibilidad de construir creativamente la Comunicación” (p.11).

Teniendo en cuenta los nuevos conceptos sobre educación y comunicación, de acuerdo a los autores mencionados y los aportes de la autora, Bedoya retoma nuevamente la unión entre Educación y Comunicación y menciona que con la llegada de los medios de comunicación se supuso que mejoraría la educación a grandes rasgos ya que se pretendía modernizarlo, dejando a un lado el tablero, los libros y el cuaderno, pero se demostró, gracias a la experiencia, que no hubo ningún cambio, entonces se llegó a la conclusión de que simplemente es un instrumento más, que según la forma en que lo utilice el docente, puede ser trascendental o no.

De acuerdo con todo lo anterior, Bedoya (2006) define Educación y Comunicación como uno solo:

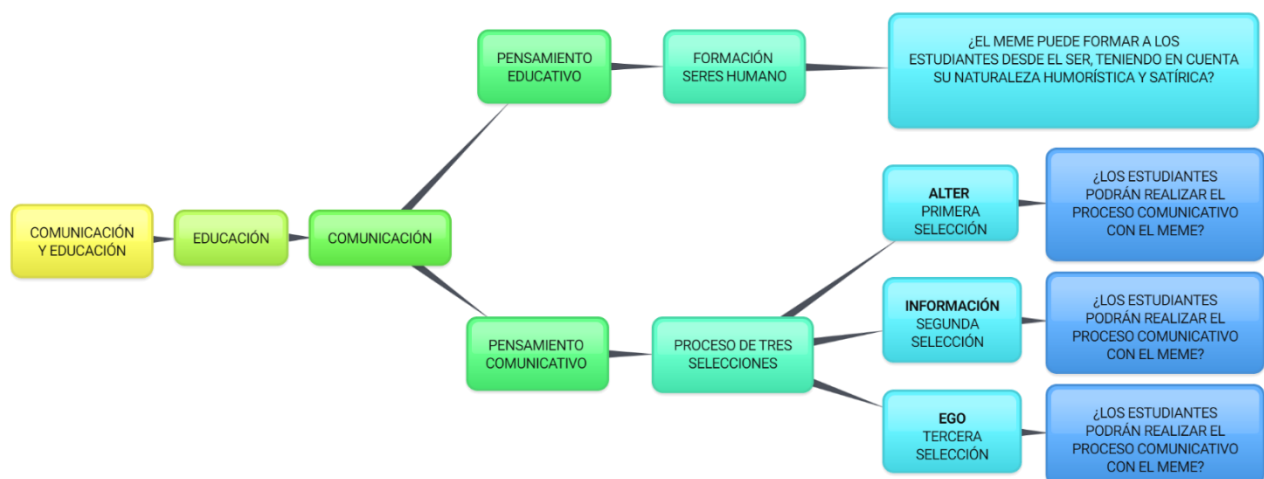
Si la Educación como lo hemos propuesto es un proceso de formación de seres humanos responsables socialmente, conscientes y respetuosos de sí mismos y de los otros y la

Comunicación a su vez es un proceso de selección de selecciones que nos permite comprenderla como acontecimiento emergente, no con significados predeterminados: entonces, comprenderemos que ambos campos se Implican mutuamente, en la medida en que los dos son procesos y estos indica movimiento, dinamismo, vida (p. 12).

A partir de esto, la autora se enfoca en los nuevos lenguajes: “Por lo tanto un nuevo lenguaje empieza a hacer parte de nuestra cotidianidad y además comienza a afectar nuestras formas de relacionarnos con los otros” (Bedoya, 2006, p. 12), y estos nuevos lenguajes pueden ser los memes actuales, debido a que, desde que se propagaron por la web, han cambiado los comportamientos y las formas en relacionarse unos con otros, su cultura, su contexto social cambia; por lo tanto el meme puede ser una estrategia educativa y comunicativa, ya que es posible que esté presente en el proceso de tres selecciones: Alter, Información y Ego, ayudar a desarrollar acontecimientos emergentes, y educativo gracias al contenido y el trabajo que se realiza en el aula de clases para su construcción.

#### ***1.4.3.1 Diagrama de proceso.***

**Olga Lucía Bedoya**





## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo general.**

Analizar la utilización del meme como estrategia educativa y comunicativa para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del grado 11° de la Institución Educativa “Escuela de la Palabra”.

### **1.5.2 Objetivos específicos.**

- Reflexionar los roles que cumplen los distintos actores de la Institución Educativa “Escuela de la Palabra” para el desarrollo del aprendizaje significativo en el aula.
- Diseñar una propuesta para el desarrollo del aprendizaje significativo, a través de la utilización del meme como estrategia educativa y comunicativa, para el salón de clases del grado 11° de la Institución Educativa “Escuela de la Palabra”
- Analizar el uso y la apropiación del meme como propuesta educativa para el desarrollo del aprendizaje significativo dentro del aula de clase, a través del trabajo desarrollado por los estudiantes.

## **Capítulo 2. Metodología**

### **2.1 Enfoque de investigación**

El presente proyecto de corte cualitativo, tratará de responder a la pregunta ¿es posible la utilización del meme como estrategia educativa y comunicativa para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del grado 11° de la Institución Educativa “Escuela de la Palabra”?, teniendo en cuenta que:

La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones. De aquí, que lo cualitativo (que es el todo integrado) no se opone a lo cuantitativo (que es sólo un aspecto), sino que lo implica e integra, especialmente donde sea importante (Martín, 2006, p.128).

Con el desarrollo de la respuesta a esta investigación, se pretende mejorar entre los educandos y educadores el proceso de enseñanza – aprendizaje.

### **2.2 Fuentes de recolección de la información**

#### **2.2.1. Fuente de recolección primaria**

La fuente de recolección de ésta investigación es primaria, “aquella que el investigador recoge directamente a través de un contacto inmediato con su objeto de análisis” (Gallardo y Moreno, 1999, p.28), que en este caso es la población estudiantil y docente del grado 11° de la Institución Educativa “Escuela de la Palabra” de la ciudad de Pereira; dicha Institución es de carácter oficial y mixto; el aula de clase cuenta con un total de 28 estudiantes (18 mujeres y 10 hombres), que rondan la edad entre los 16 y 17 años, y de estrato social medio y bajo.

## **2.3 Instrumentos de recolección de la información.**

### **2.3.1 Observación**

#### ***2.3.1.1 No participativa.***

Este tipo de instrumento de recolección de información permite analizar las problemáticas que tiene el fenómeno estudiado, los comportamientos que tienen los individuos y su relación, al igual que el contexto sin ninguna intervención; el investigador se limita a observar y registrar los datos estructuradamente, teniendo en cuenta las categorías teóricas de la investigación por medio de preguntas, tablas o fichas. Este instrumento va dirigido a la primera fase – diagnóstico.

#### ***2.3.1.2 Participativa.***

“La observación participante es definida comúnmente así: aquella observación en la cual el observador o investigador asume el papel de miembro del grupo, comunidad o institución que está investigando, y como tal, participa en su funcionamiento cotidiano” (Gallardo y Moreno, 1999, p. 61). Este instrumento es fundamental, ya que hace posible la implementación a través de una secuencia didáctica mediatizada a través de la memética de observar de primera mano su funcionalidad como estrategia educativa y comunicativa, para el desarrollo del aprendizaje significativo. Por lo tanto este instrumento va orientado a la segunda y tercera fase, donde se diseña y se implementa.

### **2.3.2 Focus Group (estudiantes).**

Focos grupales o Focus Group es una técnica cualitativa de recolección de la información “donde un moderador guía una entrevista colectiva durante la cual un pequeño grupo de personas discute en torno a las características y las dimensiones del tema propuesto para la discusión. Los grupos focales son básicamente una forma de escuchar lo que dice la gente y aprender a partir del

análisis de lo que dijeron” (Mella, 2000, p.3). El Focus Group por ser flexibles y de contacto más cercano, hace que sea posible la interacción con los estudiantes y conocer las diferentes personalidades de los sujetos, además de obtener datos relacionados con el docente desde el contexto de enseñanza – aprendizaje en la primera fase de diagnóstico.

### **2.3.3 Entrevista.**

“La entrevista es una técnica cualitativa que permite recoger una gran cantidad de información de una manera más cercana y directa entre investigador y sujeto de investigación” (Mayorga, 2004, p. 24). Al utilizar este instrumento se puede analizar la subjetividad de los participantes de la investigación.

#### ***2.3.3.1 Entrevista abierta semiestructurada (docente y estudiantes).***

Este tipo de entrevista presenta un mayor grado de flexibilidad, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos (Díaz, Torruco, Martínez, & Varela, 2013, p. 163).

Con la entrevista abierta semiestructurada dirigida para el docente en la primera fase – diagnóstico, se observa el tipo de aula, el manejo de la clase que él desarrolla, además de información sobre los estudiantes que pueda enriquecer la investigación.

También este instrumento es dirigido a los estudiantes en la tercera fase, se recolecta información sobre el aprendizaje significativo que vivieron los educandos en el proceso de la implementación.

## **2.4 Análisis de la información**

Para el análisis de la información de los datos recogidos en el aula de clases, se tendrá como metodología el análisis del discurso (AD), con un enfoque planteado por Halliday y Hasan llamado “Gramática Sistémico Funcional” (GSF).

Este tipo de análisis se centra en el texto como unidad de lenguaje en uso consistente y cohesivo en el registro, se analiza las funciones del lenguaje como unidad de base y su relación con el contexto situacional que hace parte del contexto cultural. Para simplificar, el desarrollo del análisis consiste en tomar unidades del discurso y partir de tres conceptos claves: género (entrevista – género periodístico), lingüístico (lo dicho por los entrevistados - objeto del análisis) y socio-cultural (el contexto educativo, en este caso relacionado con el marco teórico que actúa como condición de base para sostener el análisis) (Martín, 2004).

## **2.5 Fases metodológicas**

### **2.5.1 Primera fase- diagnóstico.**

En esta primera fase se pretende realizar el análisis de los primeros vínculos y las primeras observaciones con respecto a los procesos de enseñanza – aprendizaje, al igual que otros factores importantes con el objetivo de la creación de las actividades de la presente investigación.

#### ***2.5.1.1 Diseño de los instrumentos de recolección.***

##### ***2.5.1.1.1 Ficha técnica de observación no participante.***

Para el desarrollo de este punto se realizó la siguiente ficha con la intención de tener de antemano las principales características en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje que se vive dentro del aula de clase.

<b>Investigador:</b> Nombre del investigador	<b>N° Ficha:</b> Se asigna un número para cada entrevista con el fin de tener un orden.
<b>Asignatura:</b> Nombre de la asignatura donde va dirigida la investigación.	<b>Grado:</b> grado donde se realizará la observación no participante.
<b>Fecha:</b> Día en que se realizó la observación no participante	<b>Hora:</b> Hora en la que se comenzó y se finalizó el análisis.
<b>Instrumento de registro:</b> audio o bitácora	<b>Tema de la clase:</b> El tema que se desarrolló en la clase
<b>Problemáticas en el desarrollo de la observación no participante:</b> Si estuvo presente problemas técnicos a la hora de desarrollar la investigación.	
<b>Descripción del espacio</b>	
Descripción general del espacio y dificultades o facilidades que tiene el lugar de estudio.	
<b>Número de estudiantes</b>	
Se menciona el número de estudiantes que están presentes en la clase.	
<b>Momentos de la clase</b>	
Se describen los momentos que se desarrollaron en la clase.	
<b>Aspectos de la clase por parte de los estudiante</b>	
<b>Participación</b>	En este punto se describe el nivel de participación que tiene los estudiantes, quiénes participan, la constancia de la participación, el nivel de participación, si es buena o mala.
<b>Atención</b>	En este ítem, se describe el nivel de atención que tiene los estudiantes, si solo unos prestan atención y son los mismos sujetos, quienes no prestan atención a la clase, entre otros.
<b>Nivel de Ruido</b>	El nivel de ruido es muy alto, cuántos hacen ruido (recocha), o los estudiantes no hacen nada de ruido.
<b>Bullying</b>	Si el irrespeto entre estudiantes o con el profesor existe en la clase, que se dicen, cómo lo dicen, etc.
<b>Actitud</b>	Los estudiantes tienen actitudes positivas o negativas frente a la clase, el nivel de su actitud, quiénes tienen mejor actitud, etc.
<b>Actitudinal</b>	Si el comportamiento de los estudiantes es bueno o mala actitudinalmente (tirar papeles, hacer "recocha", entre otros-)
<b>Tipo de trabajo</b>	El docente al hacer una actividad sea en grupo, individual, en equipo, en parejas, etc. ¿Los estudiantes si lo acatan o hace otro tipo de trabajo?
<b>Nota</b>	Características que se presentaron en la clase y no está en los ítems
<b>Aspectos de la clase por parte del docente</b>	
<b>Modelo pedagógico</b>	Mencionar el modelo que utiliza en el proceso educativo, si es aprendizaje significativo, tradicional, conductista, por descubrimiento, SocioConstructivista, entre otros.
<b>comunicación</b>	Qué tipo de comunicación utiliza para dirigirse a sus estudiantes, si es unidireccional, bidireccional o multidireccional.
<b>Tipo de trabajo</b>	

	Qué tipo de trabajo desarrolla en clase para las actividades, en grupo, individual, en equipo, en parejas, etc.
<b>Tema en discusión</b>	Si el docente pone en discusión el tema, si no lo pone, si siempre lo pone, etc.
<b>Reflexión</b>	Si el docente pone en reflexión el tema, si no lo pone, si siempre lo pone, etc.
<b>Interacción</b>	Hay interacción entre estudiante y docente, o no lo hay, cómo es la interacción, etc.
<b>TIC</b>	Si el docente utiliza las TIC para su clase, no las utiliza, que herramientas utiliza, los lleva a la sala de informática, etc.
<b>Nota</b>	Características que se presentaron en la clase y no está en los ítems

### 2.5.1.1.2 Focus group (estudiantes).

<b>Investigador:</b> Nombre del investigador	<b>N° Ficha:</b> Se asigna un número para cada entrevista con el fin de tener un orden.
<b>Asignatura:</b> Nombre de la asignatura donde los educandos aprenden.	<b>Grado:</b> grado donde se realizará la entrevista.
<b>Fecha:</b> Día en que se realizó la entrevista	<b>Hora:</b> Hora en la que se comenzó y se finalizó el análisis.
<b>Instrumento de registro:</b> audio o bitácora	<b>Tipo de entrevista:</b> si es una entrevista abierta semiestructurada (Focus Group) o individual
<b>Problemáticas en el desarrollo de la entrevista:</b> sean a nivel personal: el nivel de ruido, algún inconveniente externo, interrupciones. O técnicos: el instrumento de registro tiene fallas, no graba bien.	

PREGUNTAS		RESPUESTAS
1.	¿Le gusta la dinámica de las clases de filosofía? ¿Por qué?	
2.	Cuando van a responder a sus exámenes o actividades ¿Cómo lo hace?	
3.	¿Cómo estudian para un examen?	
4.	¿Al docente como le gusta que le responda los exámenes?	
5.	¿Cómo da el profesor la clase?	
6.	¿Quiénes tienen computador? ¿Quiénes no tienen celular? ¿Para qué los utilizan?	
7.	¿Quiénes tienen redes sociales?	
8.	¿Qué redes sociales tienen?	

9.	¿En el colegio los deja utilizar los computadores?	
10.	¿Nunca utilizan los computadores en Ciencias Sociales? ¿Qué hicieron?	
11.	¿Quién ha visto un meme? ¿Quiénes no?	
12.	¿Quiénes han creado un meme?	
13.	¿Cómo hizo el meme?	
14.	¿Para qué o de quién hizo el meme?	

### 2.5.1.1.3 Entrevista abierta semiestructurada (docente).

PREGUNTAS		RESPUESTAS
1.	¿Qué modelo pedagógico o teoría de aprendizaje utiliza en el aula de clase?	
2.	¿Qué tipo de circunstancias encuentra en el aula de clases de manera cotidiana? Como conflictos entre estudiantes, entre un estudiante y usted o hay poco interés, dificultades para hacerse entender, etc.	
3.	¿Tendría algún problema en utilizar las TIC en el aula de clases?	
4.	¿Con qué frecuencia utiliza las TIC? ¿Qué herramientas utiliza?	
5.	¿Qué actividades realizan en el grupo de WhatsApp?	
6.	¿Qué actividad realizaron en clase con los videos?	
7.	¿Usted en algún momento ha utilizado dentro de sus didácticas de aula, imágenes fotografías, videos? ¿En qué momento y de qué forma?	
8.	¿Qué tal funcionan los estudiantes frente a ese tipo de actividades?	
9.	¿Los estudiantes han creado estas imágenes en el salón de clase?	
10.	¿En sus clases crean éstas imágenes, estos videos, o viñetas?	
11.	¿Qué actividades realizaron afuera del colegio? (Bus, en la UTP, etc.)	
12.	¿Qué tipo de actividad realizaron en el bus?	



13.	¿Qué actitud tuvieron los chicos en éstas actividades fuera del salón de clases?	
14.	Si usted me dice que hay tantos problemas alrededor de los estudiantes de su clase ¿Qué es lo más positivo que usted podría rescatar de ellos?	

### ***2.5.1.2 Implementación y análisis de los datos encontrados.***

#### ***2.5.1.2.1 Ficha de observación no participante.***

Aspectos de la clase por parte de los estudiantes	
<b>Participación</b>	<p>El nivel participativo en general no fue muy positiva.</p> <p>En la actividad siete estudiantes fueron voluntarios para el desarrollo de las lecturas; en cuanto en las discusiones al comienzo no participó ninguno, pero después la participación fue avanzando en los siguientes textos, aun así siempre eran los mismos</p> <p>Para las conclusiones, solo dos estudiantes participaron de manera activa.</p>
<b>Atención</b>	<p>Hubo poca atención por parte de la mayoría de los estudiantes, no estuvieron conectados con la clase, algunos miraban el celular, varios chicos se durmieron, uno jugaba con su cabello, charlaban con su compañero, entre otras distracciones.</p>
<b>Actitud</b>	<p>La actitud de los estudiantes en la mayoría fue negativa, tuvieron una actitud perezosa, solo cuatro estudiantes tuvieron una actitud positiva en casi toda la clase.</p>
Aspectos de la clase por parte del docente	
<b>Modelo pedagógico</b>	<p>El docente mencionó que en la explicación del primer momento utilizó el aprendizaje significativo, realmente no fue así; el modelo que se observó en la clase fue elementos del modelo tradicional, clase magistral, y elementos de la teoría crítica en las discusiones.</p>
<b>Comunicación Interacción</b>	<p>La interacción entre estudiantes y docentes fue muy mínima y en general se observó una comunicación unidireccional, donde muchas veces ignoraba a sus estudiantes cuando querían preguntar.</p> <p>En el primer momento hubo una comunicación unidireccional, pero también, en algunos instantes se desviaba del tema y se dirigía a mí indirectamente, hablando de diferentes puntos como el modelo que “utiliza” o el contexto social difícil que presentan muchos de sus estudiantes, hablando de ellos en tercera persona.</p> <p>El resto de la clase tomó una comunicación unidireccional, pero en dos momentos particulares tuvieron comunicaciones bidireccionales y multidireccional, la primera en el acontecimiento emergente del tema de Galileo, y la segunda en la discusión y debate que tuvieron por la falta del cuaderno.</p>
<b>TIC</b>	<p>El docente no utilizó en ningún momento el televisor o el portátil para su actividad, solo se observó las TIC en la clase cuando le dijo a una estudiante que subiera una frase al grupo de WhatsApp, y también usaron el celular, solo una vez, para buscar el significado de una palabra.</p> <p>En resumen, solo utilizaron, lápiz, cuaderno y libros, porque el tablero tampoco se utilizó.</p>

(Verificar el Anexo 2 para observar la ficha completa con todos los datos recolectados y los archivos de audio).

La implementación de la observación no participante se realizó el 30 de agosto del 2018 a las 10:30 am, la duración de dicha observación fue de dos horas. Para la recolección de los datos no se contó con la presencia del 26% de los estudiantes, puesto que ese día se propagó un virus en la comunidad educativa.

El tamaño del edificio es pequeño al igual que el salón de clases, este último posee buena iluminación tanto natural como artificial, igualmente con la ventilación; es un espacio limpio con colores acromáticos y fríos (blanco y azul), que transmiten serenidad y tranquilidad, además de tener sillas en muy buen estado; en cuanto a herramientas TIC, poseen un televisor y un portátil en el aula. Dichas instalaciones son un espacio óptimo para el desarrollo de la enseñanza – aprendizaje a pesar de su tamaño, gracias a las características antes mencionadas y el número de estudiantes.

De acuerdo a la información recolectada se observó en las dos horas de clase tres momentos: la explicación de la actividad, la actividad y conclusiones. Antes de empezar, el educando se quedó en silencio esperando a que el grupo disminuyera el ruido que provocaban, luego repitió dos veces a sus estudiantes **“no me hagan quedar mal”**, esto evidencia que el educando se preocupó más por él, que en utilizar una estrategia donde permitiera motivar al estudiante, propiciar un ambiente de aula y lograr mejor disposición del grupo frente a la clase, como puede ser una actividad rompehielos, donde fácilmente se puede desarrollar una mejor comunicación desde el principio.

Después de esta intervención, el docente comenzó con el primer momento, pero se observó notoriamente que mi presencia afectó el comportamiento del profesor, ya que no eran naturales, en algunos instantes se desviaba y se dirigía a mi indirectamente y hablaba de los educandos en tercera persona, puntualizando el contexto social y vulnerable que se encuentran; también mencionó el modelo de aprendizaje que “utiliza”: **“...En el primer momento (...) vamos a hacer; o de la explicación que estoy dando es sobre todo desde el aprendizaje significativo, hay estudiantes de grado 11° que tienen aprendizajes significativos para la materia”**; de acuerdo a Ausubel, en el aprendizaje significativo antes de comenzar con la nueva información debe existir la consolidación, en otras palabras deben dominar los conocimientos previos y los nuevos significados deben relacionarse con los viejos; en ningún momento el docente profundizó estos conocimientos en la clase, por lo tanto no hay información de la jerarquización de la estructura cognitiva, si es subordinada, superordenada o combinatorio, en otros términos, no es conocible cuanto conocen del tema los educandos; aunque asume que algunos del grupo tiene unos conocimientos previos.

Hay que considerar que el desarrollo del modelo en esta clase hubiera sido difícil de llevar a cabo, gracias a que no existió un tema como tal, ya que la actividad consistía en leer diferentes libros de distintos enfoques (algunos con un nivel universitario) y realizar una reflexión; por lo tanto en el transcurso de los demás momentos no se evidenció el modelo, porque además de no profundizar la información previa, tampoco lo hizo con la nueva, en resumen, fue más un ejercicio de lectura.

Por lo tanto, el modelo que sí utilizó el docente fue el tradicional, que de acuerdo a Ocaña (2013) “El autoritarismo, la unidireccionalidad, la rigidez, la ausencia de creatividad, la inseguridad, el escaso interés y participación personal” (p. 52), son algunas características que se

encuentran en tal modelo y que comparte el docente, debido a la linealidad de la clase y la comunicación unidireccional que se presencié en la observación no participante, poco dinamismo y además de la escasa interacción entre educador y estudiante, sin mencionar que solo se utilizaron los libros y el cuaderno para el desarrollo de la actividad, y aunque se usó el celular solo dos veces, no utilizó ninguna otra herramienta TIC o convencional para dirigir los temas.

En el transcurso del primer momento surgió una situación donde la mayoría de los sujetos discutieron, a causa de que algunos no llevaron el cuaderno que correspondía, debido a la poca comunicación entre ciertos estudiantes y el docente; en esta situación se desarrolló un “*acontecimiento emergente*” que de acuerdo a Bedoya, piensa que la comunicación es un acontecimiento emergente y no hay que verlo como algo predeterminado e inamovible. Así siempre tendrá la posibilidad de construir creativamente la comunicación (Bedoya, 2006); en ese momento se realizaron debates informales, y a pesar del ruido bastante alto, lo hicieron de forma argumentada, participativa y atenta, y no solo con el docente, sino entre compañeros.

Otro instante donde se observó este acontecimiento emergente, y no solo comunicativo sino también educativo, fue en el transcurso del segundo momento, donde una estudiante planteó una pregunta que estaba fuera del contexto (Galileo), esto hizo que tanto los estudiantes como el docente mostraran real interés por el tema, además de hacer que el educador se levantara de su escritorio; fue el único momento donde este interactuó con los discentes y cortara la barrera de superioridad un poco.

En general, en los tres momentos hubo poca participación y atención por parte de los educandos, además de mostrar una actitud negativa ante la clase; el nivel de ruido no fue constante, en algunos momentos era alto o muy alto y otros fueron silenciosos; en cuanto a la parte actitudinal

y el bullying, algunos utilizan un lenguaje soez para comunicarse entre ellos, además de “recochar”, algunas veces afectando la continuación de la clase, la más notoria fue cuando la mayoría de los estudiantes se reían mirando la pantalla de sus celulares, el docente no entendía este comportamiento al igual que yo; uno de ellos, con dudas, se acercó y me mostró el motivo de las risas, alguien había creado memes con referencia al educador y el poco dinamismo que presenciaban en la clase (aburrimiento); esto demostró la inconformidad de los educandos frente al modelo que utilizó el profesor para llevar a cabo su enseñanza y evidenció que algunos de los discentes son creadores de memes, un punto significativo para la investigación y la implementación del mismo.

#### 2.5.1.2.2 Focus group (estudiantes).

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Le gusta la dinámica de las clases? ¿Por qué?	<p>El 85% de los estudiantes manifestaron que <b>“solo a veces”</b> les gustan las dinámicas de la clase del profesor de Ciencias de la Filosofía, políticas y económicas, debido a que, de acuerdo a ellos, les parece dinámica la clase cuando hay debates, pero a veces sus clases son muy teóricas:</p> <p>Una estudiante dice que <b>“a veces es que también vemos mucho, mucha teoría y escribimos mucho, y ya nos enfocamos es en escribir, como en entender un texto largo, y ya no es tan dinámica”</b>.</p> <p>Otro estudiante comparte lo que dice <b>“o muchas veces, muchas veces que copiamos, el profesor se centra en hacernos copiar y muchas veces no nos explica muy bien el texto”</b> (interrumpe una compañera - <b>“y nos pone un taller”</b>) <b>“y pone talleres”</b>.</p> <p><b>(1 Audio – desde el minuto 00:00 hasta el 1:48)</b></p> <p>El 10% de los estudiantes expresaron que <b>“siempre”</b> les gustan las dinámicas de la clase, puesto que les gusta la materia en todos los puntos de vista, además uno dice que la metería desarrolla su manera de pensar <b>“es otra forma de pensar”</b>.</p> <p><b>(1 Audio – desde el minuto 04:03 hasta el 5:05)</b></p> <p>(Una situación que surgió después de esto fue la siguiente: Un estudiante le dice al otro <b>“a él no le gusta, él es gay, él es un homosexual”</b>. A pesar de ello, el estudiante no responde y lo ignora - <b>(1 Audio – desde el minuto 05:08 hasta el 5:22)</b>).</p> <p>El 5% menciona que <b>“No”</b> le gusta la dinámica; <b>“Muy apagadas, no sé, habla mucho, le hace falta como más dinamismo; la parte de la dinámica no la tiene, porque lo que hace es hablar, hablar y hablar”</b>.</p> <p><b>(1 Audio – desde el minuto 02:35 hasta el 1:48)</b></p>

2.	¿El docente hace muchos debates?	<p>Cuatro estudiantes mencionaron que <b>“Sí hemos hecho varias”</b>, pero a pesar de que opinan que dinamizan la clase, <b>“hay sí, hay sí se pone interesante la cosa”</b>; dice algunos estudiantes que hay varios factores que se vuelven importantes a la hora de desarrollarse, puesto que al parecer no son de la mejor manera, debido que:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) El tiempo es un factor, puesto que las horas que se establecen en la institución no son suficientes para realizar un buen debate, es lo que piensan los estudiantes.</li> <li>2) Al parecer el docente nos sabe conducir un debate, porque al conducirlos se “enreda” y se “contradice”, mencionan los estudiantes.</li> </ol> <p><b>(1 Audio – desde el minuto 03:09 hasta el 3:43).</b></p> <p>En este momento ocurrió la siguiente situación: Un estudiante le dijo algo que no le agradó al otro y este le contestó: “Deje de ser sapo bobo”, pero la situación no duró más de 4 segundos.</p> <p><b>(1 Audio – desde el minuto 03:53 hasta el 3:57).</b></p>
3.	Cuando van a responder a sus exámenes o actividades ¿Cómo lo hace?	<p>El docente, según un estudiante, las evaluaciones se realizan después de leer un texto: <b>“Donde leemos, donde leemos eso y ya hacemos la evaluación”</b></p> <p><b>(2 Audio – desde el minuto 03:53 hasta el 4:01).</b></p> <p>Después de discutir, cómo es el tipo de evaluación que realiza el docente, la mayoría respondieron que es tipo ICFES, en otras palabras respuestas múltiples, pero que a veces hay preguntas abiertas en la última pregunta. También arrojaron datos sobre el número de preguntas que son aproximadamente 16, además de que en los talleres, las preguntas si son abiertas.</p> <p><b>(2 Audio – desde el minuto 06:17 hasta el 7:08).</b></p> <p>El 57% de los estudiantes dicen que de vez en cuando realiza los exámenes a conciencia o a pinchazo, debido a que: <b>“sino que a veces el profesor pone temas, pues pone exámenes sin explicar los temas”</b>, esta afirmación sobre la no explicación la dijeron dos estudiantes. Dos estudiantes afirman también lo siguiente <b>“Es que esas preguntas son muy enredadas”</b>. Y el tiempo es otro factor que impide responder a conciencia.</p> <p>Y el 42% lo hacen siempre a conciencia.</p> <p><b>(2 Audio – desde el minuto 00:29 hasta el 06:16).</b></p>

(Para observar los datos recolectados del focus group verificar el Anexo 3, entrevista – estudiantes, donde se encuentran los archivos de audio, además de la entrevista transcrita en un archivo Word).

La entrevista se realizó el 19 de septiembre del 2018 a las 8:30 am, la duración de dicha entrevista fue de aproximadamente una hora.

Para la recolección de los datos no se contó con la presencia total de todo el grupo, puesto que ese día el docente estaba haciendo recuperaciones de la asignatura en otro recinto de la institución, así pues, se contó con un 70% de la participación del grupo. Dentro del proceso, hubo

una participación activa por parte de cinco estudiantes y el resto tuvieron una participación menos efectiva; cabe resaltar que las respuestas fueron claras y precisas.

### **El manejo de las clases.**

**“A veces es que también vemos mucho, mucha teoría y escribimos mucho, y ya nos enfocamos es en escribir, como en entender un texto largo, y ya no es tan dinámica”.**

La mayoría de estudiantes manifiestan que con respecto al proceso de dinamismo de la clase se presentan dificultades, ya que el docente asume posturas muy tradicionales, por lo tanto, el aprendizaje significativo no está presente en las dinámicas.

Otro punto que dice uno de sus compañeros es que **“muchas veces no nos explica muy bien el texto”**, en otras palabras no profundizan los conocimientos nuevos y por lo tanto no hay un anclaje; esto se vio reflejado en el análisis de la observación no participante, donde se realizó una actividad con un nivel alto de lectura, pero se abordaron los diferentes temas de forma superficial.

**“No sé, habla mucho, le hace falta como más dinamismo; la parte de la dinámica no la tiene, porque lo que hace es hablar, hablar y hablar”.**

Otra característica del modelo tradicional que el docente apropia, es la comunicación unidireccional, que de acuerdo a Ocaña (2013) este tipo de comunicación se basa en lo siguiente: “el método fundamental es el discurso expositivo del profesor, con procedimientos siempre verbalistas” (p. 83), “en esta perspectiva el aprendizaje es la simple comunicación entre emisor (maestro) y receptor (alumno) y se ignora el fenómeno de comprensión y el proceso de la relación

con sentido de los contenidos” (Duran, Cárdenas y Velásquez, 2016, p.81), que claramente en el anterior análisis se evidencia.

El estudiante no se siente escuchado ni se siente participativo, siente que hay poco dinamismo y cuando desarrolla una dinámica diferente para abrir el canal de comunicación y el espacio como lo son los debates, de acuerdo a ellos, no lo hace de la mejor forma; no sabe desarrollar, de alguna manera la “conversación”, “el diálogo” o como lo expresa Bedoya, los procesos de tres selecciones, además de no tener en cuenta la unificación entre la educación y la comunicación como lo propone Bedoya: “ambos campos se implican mutuamente, en la medida en que los dos son procesos y estos indican movimiento, dinamismo, vida” (Bedoya, 2016, p.12). Con esto se da a entender que no hay confianza, no hay una interacción entre estudiante y docente y además hay una barrera de superioridad.

**Las salidas académicas son frecuentes en las clases del docente: “trata que la clase sean dinámicas”, también hacen actividades de rompehielos. “Trata de hacernos sentir bien” (verificar el Anexo 3 pregunta 6).**

De acuerdo a los educandos, el profesor no solamente utiliza el aula para el desarrollo de sus clases, utiliza también otros ambientes de aprendizaje, esto demuestra que no siempre utiliza un modelo tradicional para sus actividades; asimismo éstas salidas académicas que son frecuentes son significativas para el grupo, ya que, de acuerdo al ambiente de aprendizaje, hay un poco más de interacción entre estudiantes y entre docente – discente, al igual de interactuar y desarrollar nuevos aprendizajes con otras personas; es por toda esta dinámica de otros escenarios que hacen que los estudiantes se sientan más a gusto; además de utilizar actividades rompehielo que es de gran agrado; pero algunos educandos mencionan que **“cuando coge como esa vocería es como**



**bien, pero cuando es como... es todo raro”,** entonces este tipo de actividades y estrategias funcionan en el grupo, pero es su **“bipolaridad”**, como dicen los jóvenes, su actitud en el aula, que hace que funcione o no.

### **Evaluaciones y actividades**

**Dos estudiantes opinan lo siguiente: “sino que a veces el profesor pone temas, pues pone exámenes sin explicar los temas”.**

El educador, de acuerdo a lo expresado por los entrevistados, utiliza solo dos estrategias para evaluar los conocimientos nuevos, que son: talleres y evaluaciones con preguntas de selección múltiples y abiertas; y aunque la respuesta que el docente exige a los estudiantes están más enfocadas por la teoría crítica (“respuestas largas y argumentadas con palabras propias”) y no por lo tradicional que “se reduce a repetir y memorizar” (Ocaña, 2013, p. 83), los educandos exponen que hay algunos temas que no son explicados y son evaluados; considerando el análisis de la observación no participante, puede ser que el docente si explique los conceptos en clase, pero de forma superficial, sin profundizar en el tema, y por lo tanto los educandos no logran poder tener comprensión de dichos conceptos, pero también hay que puntualizar que en la entrevista explicaban que no estudian o estudian muy poco para sus exámenes..

Este tipo de estrategias no son las únicas que pueden utilizarse para evaluar la información nueva, la utilización de otras herramientas y otros modelos pueden ser fundamentales para mejorar los procesos cognitivos de los estudiantes, e igualmente desarrollar mejor la interacción entre los sujetos, como por ejemplo el meme.

El meme puede ser una buena estrategia educativa y comunicativa en actividades y evaluaciones, debido a que, como se evidenció en las investigaciones de Arango (2015), se

desarrollan habilidades digitales, cognitivas, conocimientos y actitudes, y en la tesis de Riascos y Sosa (2017) concluyeron que éste fenómeno puede usarse como una excelente herramienta pedagógica dentro del aula de clase, porque posibilita que el estudiante desarrolle habilidades artísticas, comunicativas, cognitivas y actitudinales, al igual que refuerza la comunicación y la interacción; y utilizando un modelo como el aprendizaje significativo, se puede desarrollar la profundización de los conocimientos previos para el anclaje de los nuevos, entre otros beneficios para el proceso cognitivo del grupo.

**“muchas veces uno busca en el Internet y le entiende más a lo que le muestran que a lo que el profesor explicó”.**

Algunos estudiantes utilizan diferentes estrategias para estudiar, una de ellas es la búsqueda en la web o mirar videos; esto quiere decir que algunos estudiantes son visuales, también se analiza que, debido al tipo de comunicación que utiliza el educador o en la forma en que se expresa, el estudiante no comprende sus explicaciones, sumando que algunas veces es contradictorio.

La utilización de videos llamativos, con explicaciones sencillas y claras o la utilización de diapositivas con imágenes atractivas y conectadas con los jóvenes, como pueden ser los memes (recordando que existen diferentes formatos de memes como: video, imagen, audio y gif); pueden ser estrategias utilizadas a la hora de abordar la teoría y que pueden desarrollar analogías y mejorar la comprensión de los conceptos.

### **Tecnología de la Comunicación y la Información.**

**El 100% de los estudiantes mencionaron que no utilizan computadores para el desarrollo de las clases (y la mayoría no conocían la existencia de las tablets), y aunque de**

**vez en cuando utilizan el televisor, prima el cuaderno y el lápiz “solo cuaderno y lápiz” (verificar el Anexo 3 pregunta 11).**

El uso de las nuevas tecnologías no es muy frecuente en el aula de clases (aunque hay que tener en cuenta que hay limitantes para el préstamo de la sala de sistema o de los portátiles en áreas diferentes que no sean tecnología e informática, debido al cruce de horarios, además de que no hay acceso a las tablets), y cuando son utilizadas son desarrolladas tradicionalmente o poco didácticas, como lo expresa un estudiante **“para Diego un meme, es un... es ponernos hacer videos hablando de un filósofo”**; claramente no tiene conceptos claros sobre este, o tal vez está alejado de las redes sociales y no conoce este fenómeno; este punto es negativo para la percepción de Jacqueline, ya que “¿Cuán alejado de la realidad está uno si no sabe qué es un meme?” (Luco, 2016)

De acuerdo a Arango (2014) “Lo más sencillo es utilizar los medios audiovisuales con la misma pedagogía unidireccional” (p.20) o en otros casos poco dinámicos; pero el autor propone que:

Las tecnologías actuales nos dan la posibilidad de interactuar. Así, la experiencia con memes es un ejemplo de la búsqueda de que el discente no sólo sea receptor, sino emisor; es una oportunidad de establecer un diálogo con él para que construyendo acceda a algún tipo de aprendizaje. (p.20)

La utilización de las TIC, desarrollándolas desde procesos más didácticos, puede lograr la motivación de los estudiantes y lograr mejorar el aprendizaje.

## Conclusión.

**“Él a veces llega bien, a veces mal, él ayer llegó bien, hoy llegó (gesto con la mano - medio medio), mañana quien sabe y nos tira una Bomba” “él es bipolar, a veces es chévere y a veces es maluco” “a veces lo queremos a veces no” “es un loquito, un loquito bueno”.**

Esto es lo expresado por varios estudiantes cuando se refiere a su profesor, de acuerdo a sus diferentes opiniones sobre el manejo de la clase se analiza que el perfil o el rol del docente frente al desarrollo del aula, no es lo suficientemente contundente a la hora de lo que busca los estudiantes; posiblemente eso dificulta un poco que se desarrolle el proceso de aprendizaje debido al modelo utilizado de acuerdo a su “actitud” en el salón de clases. Se hace entonces importante hacer una revisión de los diferentes modelos pedagógicos existentes y contemporáneos y revisar cuál de ellos se puede acercar un poco mejor a las estructuras mentales y a las búsquedas de los estudiantes de éste salón de clases; es entendido que la actitud positiva del docente hace que utilice un modelo pedagógico acorde a lo que buscan los estudiantes, pero no es suficiente; un modelo pedagógico como el aprendizaje significativo de David Ausubel, desarrollándolo con un componente como “La educación y la comunicación” de Bedoya, puede ser lo que los estudiantes quieren y claramente utilizándolo constantemente.

### 2.5.1.2.3 Entrevista abierta semiestructurada (docente)

PREGUNTAS		RESPUESTAS
1.	¿Qué modelo pedagógico o teoría de aprendizaje utiliza en el aula de clase?	Estoy implementando varios enfoques, ee uno qeeee pues, es el que dice el Ministerio de Educación Nacional, que es a partir deee, las teorías del Humanismo y sobre todooo, estas eee, pedagogías que, implementa, una reestructuración de, incluso del modelo, pues educativo de la educación formal, de la educación oficial. El modelo, un modelo en fin no, recojo un poco, elementos del aprendizaje significativo, recojo elementos desde las perspectivas filosóficas que están en la vanguardia, por ejemplo la teoría del caos, eee la lógica

		difusa, los fractales y otras pedagogías que están haciendo carrera a la época actual.
2.	¿Con qué frecuencia utiliza las TIC? ¿Qué herramientas utiliza?	Con mucha frecuencia, diez veces por clase, cien veces por semana como mínimo...  Foros, chats, eee participamos en un grupo especial de creación de redes sociales con... whatsapp con... google docs, con video beem, televisor, audios... y todo pues, como looo básico que uno utiliza de las tics para eee enseñanza de la materia.
3.	¿Qué actividades realizan en el grupo de WhatsApp?	Se realizan actividades de discusión filosófica, de aportes de consulta y de exposición...  Creación de videos con los estudiantes que lo deben subir a la, a la red, sí, con autorización de ellos y con un protocolo pues que debe ser.
4.	¿Qué actividad realizaron en clase con los videos?	Una exposición y un debate, donde cada estudiante debía no solamente subir, sino también comentar la de otros y responder de manera escrita o también a través de, eee audios.

(Para observar la entrevista dirigida al docente verificar el Anexo 3, entrevista – docente, donde se encuentra archivos de audio, además de la transcripción de las mismas en un archivo Word).

La entrevista se realizó el 19 de septiembre del 2018 a las 8:30 am, la duración de dicha entrevista fue de aproximadamente treinta minutos, en la cual se recolectó la siguiente información:

### **Tecnología de la Comunicación y la Información.**

**Las usa “con mucha frecuencia, diez veces por clase, cien veces por semana como mínimo...” “Foros, chats, eee participamos en un grupo especial de creación de redes sociales con... WhatsApp con... Google Docs, con video beem, televisor, audios... y todo pues, como looo básico que uno utiliza de las tics para eee enseñanza de la materia”.**

Según el docente, la utilización de las TIC en el aula de clases son muy frecuentes (un poco exagerado el número de veces que son usadas), el docente desarrolla diferentes actividades con

distintas herramientas tecnológicas y virtuales, una de ellas es una red social, la segunda más popular en la población colombiana según la MinTic (2017), y según él utiliza este canal de comunicación web para actividades educativas y también comunicativas, **“se realizan actividades de discusión filosófica, de aportes de consulta y de exposición...Creación de videos con los estudiantes que lo deben subir a la, a la red”**, de acuerdo a esto, la comunicación en este espacio no es unidireccional, los estudiantes también son emisores y receptores, donde preguntan, discuten temas y además son creadores de contenidos; por lo tanto se refleja la educación y la comunicación unificadas, evidenciando el proceso de tres selecciones en la actividad del video que se trataba de **“una exposición y un debate, donde cada estudiante debía no solamente subir, sino también comentar la de otros y responder de manera escrita o también a través de, eee audios”**.

Según esto, la educación y la comunicación pueden llevarse a cabo en dicha red social, donde se pueden desarrollar diferentes actividades y potenciar el aprendizaje significativo.

### **Imagen**

**“Se animan mucho, o sea todos sabemos que laaa...implicación pedagógica del efecto de la imagen o lo audiovisual tiene una connotación, no solamente didáctica sino hacia los aprendizajes significativos.” “me llamó mucho la atención que algunos utilizan imágenes muy crudas para exponer, para explicar o para hacer eee énfasis en algún detalle, del tema que estemos desarrollando”,**

El entrevistado dice algo importante para la investigación y la implementación como tal; los educandos “se animan mucho” cuando realizan actividades que impliquen imágenes, fotografías y videos; esto evidencia que los jóvenes pueden ser visuales, que se pueden desarrollar contenidos de forma didáctica y acorde a sus gustos, para abordar diferentes temas, actividades y

evaluaciones, con el fin de conectar los conceptos con sus procesos de aprendizaje, y el meme puede lograr eso, ya que dichos componentes o formatos son la base para la elaboración de este fenómeno, desarrollando en el proceso el aprendizaje, además de generar diferentes habilidades y competencias tanto artísticas, comunicativas, cognitivas y actitudinales (Riascos y Sosa, 2017).

Pero el profesor menciona que los contenidos visuales o audiovisuales, son construidos en sus casa y no en el aula: **“Eso lo hacen en casa, es más que todo, porque la clase es muy corta, entonces, hay que dejar mucha tarea, entonces más que todo en las clases para mostrar el resultado de los trabajos hechos en casa”**, de acuerdo a lo dicho, el tiempo es un factor limitante para la elaboración de algunos de estos productos en el aula, además de que el docente no tiene las competencias o el conocimiento para enseñarles edición y grabación de video; pero los memes verbo-visuales, en específico imágenes macro, se pueden fabricar a partir de aplicaciones y sitios web con facilidad, es por ello que pueden ser integrados como actividades o evaluaciones en el salón de clases, ayudando a que estas sean más entretenidas y motivadoras, sumando un acompañamiento más personalizado y por ende mejorando la comunicación.

**“Sí, varios tienen creaciones propias, de hecho la han subido a Youtube, aaa y a otros eee, foros o plataformas, que, pues, yo no tengo acceso, no, no, es pues, como mí, intención, porque Nooo, están orientadas desde el punto de vista pedagógico ni académico, sino que es una participación libre, entonces hay ciertos, mmm, sitios web que ni recomiendo, ni visito”**.

Los estudiantes son creadores de contenidos de acuerdo al docente, y son cercanos a diferentes plataformas TIC, esto hace que al desarrollar actividades digitales puedan ser un éxito pedagógico, sin mencionar que la institución brinda el espacio físico, conectividad Wifi, elementos tecnológicos como el televisor, y si hay restricciones para el uso de las tablets, la mayoría de los

estudiantes tienen dispositivos móviles; características que lo beneficia y que en algunas instituciones no se podría llevarse a cabo por limitaciones en las TIC; no obstante hay una problemática, el educando no ve estos espacios digitales como posibles ambientes de aprendizaje o estrategias pedagógicas, sino que, como dice, **“ni recomiendo, ni visito”**; entonces esto refleja un enfoque tradicional, ya que la educación tradicional cancela oportunidades de expresión y entiende muy poco de medios audiovisuales y casi nada de interacción grupal (Arango, 2014).

El docente no está interesado en las actividades extracurriculares que realizan sus educandos, por lo tanto, no conoce los contenidos significativos de su grupo, y como dice Jaqueline **“¿Cómo voy a entender su lenguaje si estoy alejada de su mundo?”** (Luco, 2016); es por esto que **“la mejor estrategia didáctica de nuestros días es aprovechar las tecnologías que forman parte del contexto del estudiante, sus prácticas y sentidos con un enfoque pedagógico”** (Arango, 2015, p. 129).

Pero existe una contradicción por parte del docente, en las primeras preguntas dijo lo siguiente sobre las TIC **“me parecen importantes, fundamentales, porque, nosotros debemos estar en, a la vanguardia de las nuevas transformaciones, de los avances de las ciencias y la tecnología, y las TIC son algo fundamental para también, hablar el mismo idioma, de los, de los niños, de los jóvenes”**; pero no se puede hablar el mismo idioma con los estudiantes si está alejado de su mundo, como dice Jacqueline, y sumando que no los recomienda. Al parecer, el docente al conocer poco de los diferentes sitios y canales de comunicación web, no ve el potencial pedagógico y solo ve aquello que conoce como el WhatsApp con una vista educativa.



### ***2.5.1.3 Análisis de los datos de la primera fase.***

Teniendo en cuenta los diferentes instrumentos de recolección implementados y analizados, se hace oportuno la realización de un análisis general, partiendo desde la perspectiva de los estudiantes, el docente y la mía, y teniendo en cuenta los conceptos teóricos de los autores de esta investigación.

El modelo que se desarrolla en el aula de clases, según el docente en la entrevista, son elementos del aprendizaje significativo y filosóficos **“...recojo un poco elementos del aprendizaje significativo, recojo elementos desde las perspectivas filosóficas que están en la vanguardia, por ejemplo la teoría del caos, eee la lógica difusa, los fractales...”**; pero de acuerdo al análisis de la observación no participante y la entrevista a los estudiantes, no se ve reflejado en sus clases este modelo contemporáneo, ya que según Ausubel (como se citó en Palmero, 2010) “es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal” y que deben de tener aspectos relevantes presentes en las mismas, llamados anclajes o subsumidores; en resumen se basa entonces en el desarrollo de la relación de los saberes previos con los saberes nuevos y que estos nuevos aprendizajes deben ser significativos para el estudiante para que haya un apropiación. Y de acuerdo a lo anterior, estas características no las cumple el docente de acuerdo a los primeros análisis.

Los demás conceptos que menciona el profesor no son modelos sino elementos que utiliza como estrategias, pero tampoco se observaron como tal en la observación no participante, aunque en la teoría del caos se evidencio un poco en la actividad gracias a los diferentes enfoques de los

textos y las conclusiones, pero la clase, de acuerdo a sus comportamientos, no fue significativo para ellos.

Pero el modelo que más utiliza el docente es el tradicional con componentes de la teoría crítica en las discusiones, debates y las respuestas en los talleres y evaluaciones. El profesor desarrolla en sus clases características muy arraigadas al dicho modelo, ya que maneja la clase de forma lineal, monótona, arbitraria, empleando poco las nuevas tecnologías de la comunicación y la información en el proceso educativo, rechazando herramientas que no conoce y que son cercanas a los jóvenes, y cuando se abre el espacio para llevar a cabo actividades con las TIC son poco atractivas, **“para Diego un meme, es un... es ponernos hacer videos hablando de un filósofo”**.

Igualmente pasa con la comunicación, puesto que las clases son muy magistrales, desarrollando una relación con sus discentes de emisor – medio – receptor, punto que Luhmann (como se citó en Bedoya, 2006) critica:

Esta relación sugiere que el emisor transmite algo que es recibido por el receptor. Este no es el caso, simplemente porque el emisor no da nada, en el sentido que pierda él algo. La metáfora del poseer; tener, y recibir no sirve para comprender la Comunicación.

En resumen no se desarrolla una comunicación, ya que el receptor (estudiantes) no ofrece ni opina nada, solo toma la información, y como los significados son diferentes tanto para el que lo ofrece como para el que lo recibe, el receptor no lo conocerá. Entonces solo existe la transmisión de la información, concepto diferente a la comunicación, dado que, según Capra (como se citó en Bedoya, 2006) “La información es presentada como base del pensamiento mientras que, en realidad la mente humana piensa con ideas y no con información: las ideas crean la información”,

la información solo es la base del pensamiento, a causa de que el cerebro del ser humano no puede almacenar información localmente.

Pero este modelo cambia un poco y se vuelve significativo para los discentes cuando realiza actividades rompehielos o pedagogías fuera de la institución, y al jugar o al estar en otro ambiente educativo, como foros, visitas a universidades, entre otros, y dependiendo del sitio o la actividad, puede llegar a mejorar la comunicación entre docente y profesor, además de tener diferentes experiencias; esto solo pasa, según los educandos, cuando el educador tiene una buena actitud, pero no es constante, por eso los estudiantes piensan que el **“él es bipolar, a veces es chévere y a veces es maluco”** y **“Cuando él se decide a hacer una clase como... con alguna dinámica, él hace la propuesta, ¡ahí sí!, pero cuando no, entonces se siente la clase muy monótona, o sea copiar, y poner atención, anotar notas”**. También se ve reflejado un cambio en la comunicación cuando hay “acontecimientos emergentes”, en estos momentos emplea la comunicación bidireccional y también multidireccional (proceso de tres selecciones), pero no todos estos instantes son educativos.

En resumen, los estudiantes ven como significativo las diferentes actividades como el juego y las nuevas experiencias en otros ambientes, y no significativo las clases tradicionales.

### **2.5.2 Segunda fase- Diseño de la propuesta educativa.**

Teniendo en cuenta el análisis del diagnóstico, a través de él se tienen en cuenta las falencias, las necesidades de los estudiantes, las búsquedas, las iniciativas, entre otras características que se encontraron en este, para diseñar la propuesta educativa que se va a llevar al aula para identificar el aprendizaje significativo por medio de la memética como estrategia educativa y comunicativa.

### ***2.5.2.1 Diseño de la secuencia didáctica e instrumentos de recolección.***

#### ***2.5.2.1.1 Secuencia didáctica.***

De acuerdo a Rubio (como se citó en Carmona, 2017) una secuencia “Es la serie de actividades que, articuladas entre sí en una situación didáctica, desarrollan la competencia del estudiante. Se caracterizan porque tienen un principio y un fin, son antecedentes con consecuentes”. Entonces para la implementación del objetivo de la investigación, fue necesario la construcción de una secuencia didáctica teniendo como base los hallazgos encontrados en el diagnóstico.

Teniendo presente dicho análisis y el aprendizaje significativo propuesta por Ausubel, se tiene en cuenta para el diseño de la propuesta, la diferenciación progresiva, en otras palabras, trabajar el material de aprendizaje desde lo general a lo específico para poder desarrollar la actividad con los estudiantes, considerando que dicho material sea coherente con el tema (Organización secuencial).

En el segundo momento de cada sesión, se realiza la consolidación, que en otros términos, es la actividad donde se profundizan los conocimientos previos antes de comenzar con los nuevos, también donde se observa la jerarquía de la estructuración cognitiva de los estudiantes, si es subordinado (el conocimiento nuevo es menor que la previa), superordenado (la información nueva es mayor que la previa) o combinatorio (la información está en equilibrio), en resumen, cuánto conocen del tema.

Además se toma en cuenta la educación y comunicación como lo propone Bedoya en el desarrollo de las sesiones, la educación desde la formación de seres humanos y la comunicación

desde el proceso de las tres selecciones (Alter – Información – Ego), donde se propone interactuar y “charlar” con los estudiantes.

En cuanto al cuarto momento, se tendrá en cuenta la construcción de memes verbo-visuales, a partir de imágenes macro, que según Davison (Como se citó en Arango, s. f) “Algunas imágenes macro implican agregar el mismo texto a varias imágenes y otras implican agregar texto diferente a una imagen común”, en este caso realizando lo último, utilizar imágenes comunes y agregar distintos textos, ya que son más fáciles de realizar para los educandos gracias a la existencia de diferentes aplicaciones y sitios web.

<b>Título de la secuencia didáctica:</b> Se designa un nombre para la secuencia.	<b>N° Secuencia didáctica:</b> con el fin de tener un orden, se especifica un número para cada secuencia.
<b>Investigador:</b> Nombre del investigador.	<b>Tema:</b> Se menciona el tema a desarrollar de acuerdo al estándar de competencia del MEN seleccionado.
<b>Área del conocimiento:</b> Se escribe el área del conocimiento donde se seleccionará las competencias y el estándar.	<b>Asignatura:</b> nombre de la asignatura, en este caso ciencias de la filosofía, políticas y económicas.
<b>Fechas:</b> donde se implementará la secuencia.	<b>Tiempo:</b> duración que tiene la secuencia en realizarse.
<b>OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS</b>	
<b>Objetivo de aprendizaje:</b> <p>Este punto es el objetivo que se quiere desarrollar en las sesiones, lo que se quiere llegar; es creado subjetivamente, pero considerando el contenido, la competencia y el estándar del MEN.</p>	
<b>Contenidos a desarrollar:</b> <p>Son los diferentes contenidos que se desarrollan en las sesiones de clase, cada contenido debe estar acorde o relacionados a las competencias y estándar del MEN, deben ser claras y puntuales.</p>	
<b>Competencias del MEN:</b> <p>Estas competencias serán desarrolladas de acuerdo a los estándares básicos de competencias propuestos por el Ministerio de Educación Nacional, desde el área de ciencias sociales, específicamente del grado undécimo.</p>	<b>Estándar de competencia del MEN:</b> <p>De acuerdo a la competencia elegida, se seleccionará el estándar, o en otras palabras, el tema general de la secuencia didáctica.</p>
<b>METODOLOGÍA:</b>	
<p>Aquí se estructura el tipo de metodología a desarrollar con el grupo de grado 11°, para este caso se tiene en cuenta la teoría del Constructivismo.</p>	
<b>MODELO PEDAGÓGICO</b>	
<p>En este espacio se desarrolla el modelo pedagógico a utilizar, el cual es el Aprendizaje Significativo propuesto por Ausubel, además de tomar en cuenta la educación y comunicación planteada por Bedoya.</p> <p>De acuerdo a la metodología que se implementará, se debe realizar los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias didácticas</li> <li>• ¿Cómo se implementará?</li> <li>• Roles</li> </ul>	

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA	
Como su título lo menciona, se describe detalladamente la materia, que en este caso se llama ciencias de la filosofía, políticas y económicas que está en relación con el área de ciencias sociales.	
MOMENTOS DE LA CLASE	
Se describen los momentos que se desarrollarán en las sesiones, que son el rompehielo, conocimientos previos, teoría y actividad formativa o evaluativa, con la intención de estructurar las clases.	
SESIONES (Tiempo en que se desarrolla la sesión)	
<b>ROMPEHIELOS</b> <b>(Tiempo)</b> Las actividades rompehielos es un juego (no una lúdica) en la que participa un grupo de personas, en este caso los estudiantes y el docente (investigador), para desarrollar en los educandos motivación y propiciar un ambiente de aula y lograr mejor disposición del grupo frente a la siguiente actividad, al igual de lograr, desde el primer momento, cortar la barrera y conseguir una interacción entre discente y docente.	
<b>CONOCIMIENTOS PREVIOS</b> <b>(Tiempo)</b> En este segundo momento de cada sesión, se va a hacer la conciliación por medio de una actividad interactiva (Kahoot), donde se profundizará los conocimientos previos antes de comenzar con los nuevos, también donde se observará cuánto conocen del tema.	
<b>TEORÍA</b> <b>(Tiempo)</b> Después de profundizar los conocimientos previos, se dará paso a la teoría, donde se explicará el tema de las clases por medio de diapositivas, utilizando memes con el objetivo de que los educandos tengan referencias para realizar las actividades o la evaluación.	
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA O EVALUATIVA</b> <b>(Tiempo)</b> El cuarto y último momento es la actividad (primera sesión) o evaluación (segunda sesión), donde se construirán los memes teniendo en cuenta todo lo visto en la teoría, además de investigar para profundizar más sobre los temas, construir y contextualizar los memes.	
RECURSOS	
Nombre del recurso	Descripción del recurso
Esta parte se menciona los videos, audios, animaciones, imágenes, dispositivos, entre otras herramientas que se utilizan en las actividades.	Se describe los contenidos de los videos, audios, animaciones, dispositivos, entre otras herramientas que se utilizan en las actividades.
1. BIBLIOGRAFÍA	
En la bibliografía se escriben todas las referencias utilizadas para la construcción de la teoría, la competencia y estándar del MEN.	

<b>Título de la secuencia didáctica:</b> ¿El meme puede ser algo serio?	<b>Nº Secuencia didáctica:</b> 1
<b>Investigador:</b> Girelma Alzate Marín	<b>Tema:</b> La violencia entre los partidos Liberales y Conservadores
<b>Área del conocimiento:</b> Ciencias sociales	<b>Asignatura:</b> Ciencias de la Filosofía, políticas y económicas.

<b>Fechas:</b> 26 y 27 de septiembre del 2018	<b>Tiempo:</b> Tres horas
<b>OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CONTENIDOS</b>	
<b>Objetivo de aprendizaje:</b> Fortalecer los conocimientos sobre la historia de Colombia, específicamente el periodo de “La Violencia”	
<b>Contenidos a desarrollar:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partidos Liberales y Conservadores</li> <li>• Violencia entre los partidos Liberales y Conservadores.</li> </ul>	
<b>Competencias del MEN:</b> Relaciones con la historia y las culturas.	<b>Estándar de competencia del MEN:</b> Análizo el periodo conocido como “la Violencia” y establezco relaciones con las formas actuales de violencia.
<b>METODOLOGÍA CONSTRUCTIVISMO</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Aprendizaje significativo educación y comunicación</b></p> <p>El aprendizaje significativo parte de unos saberes previos y las maneras de integrar los saberes nuevos; estos movilizan aprendizajes significativos en relación a los conceptos que ya poseen; desarrollando una estructura más compleja del conocimiento adquirido al considerar las experiencias y el saber del educando, facilitando las maneras de interactuar con la información nueva. Este modelo centrado en la enseñanza se implementa en los ámbitos de la Educación y la Comunicación con mayor asertividad “ambos campos se implican mutuamente, en la medida en que los dos son procesos y estos indican movimiento, dinamismo, vida” (Bedoya, 2006, p.12).</p> <p><b>Estrategia didáctica.</b></p> <p>Se realizarán preguntas para establecer la información que los educandos poseen, partiendo desde lo más general del concepto violencia, partidos políticos, entre otros; (profundización de los conocimientos previos antes de los conocimientos nuevos) hasta llegar a lo más específico de los contenidos que se proponen desarrollar en esta secuencia (diferenciación progresiva). En el desarrollo de la clase se realizarán reflexiones y se fomentará el respeto entre estudiantes; además, se “conversará”, teniendo en cuenta el orden secuencial establecido en este documento para dar más coherencia al material seleccionado.</p> <p><b>¿Cómo se implementará?</b></p> <p>Considerando el potencial que desarrolla el aprendizaje significativo propuesto por David Ausubel, se realizarán actividades que logren despertar la motivación al estudiante teniendo en cuenta la conexión entre los nuevos contenidos y los conocimientos previos que permite al estudiante actuar y pensar, al igual que garantiza la experiencia con libertad y autonomía y desarrollo de las capacidades individuales.</p> <p><b>ROLES</b></p> <p><b>Rol Docente:</b></p>	

- Guiar al estudiante en su proceso para facilitar la integración de los nuevos saberes. Es decir, favorecer las conexiones entre ideas y conceptos que le permiten plantearse problemas y buscar soluciones.
- Estimular y aceptar la autonomía e iniciativa de los estudiantes.

#### **Rol Estudiante:**

- Una buena actitud del estudiante es importante en el desarrollo de la clase
- El estudiante es participativo de las actividades propuestas.
- Es responsable de su proceso de aprendizaje.
- El respeto entre los estudiantes y entre estudiante y docente.

### **DESCRIPCIÓN DEL LA ASIGNATURA.**

#### **Ciencias de la Filosofía, políticas y económicas:**

- Filosofía: Conjunto de saberes que busca establecer, de manera racional, los principios más generales que organizan y orientan el conocimiento de la realidad, así como el sentido del obrar humano. (RAE, 2017)
- Filosofía Política: La filosofía política es una rama de la filosofía que estudia los fundamentos acerca de temas políticos, como el poder, la libertad, la justicia. La propiedad, los derechos y aplicación en un código legal por la autoridad, en cuanto su origen, esencia, límites, legitimidad, naturaleza, necesidad y alcances. La filosofía política se refiere a una perspectiva general, una ética, creencia o actividad específica, que debe tener la política y no es necesario que deba permanecer a la disciplina técnica de la filosofía. (Venemedia, 2014)
- Filosofía Económica: La filosofía de la economía está actualmente estructurada en torno a tres áreas relativamente independientes. En primer lugar, está la que se dedica a las cuestiones epistemológicas, metodológicas y ontológicas que surgen en la práctica científica de los economistas (podríamos considerar que es la parte de la filosofía de la ciencia que se dedica específicamente a la economía) (Buedo, 2017).

Y según el docente también se incluye otras áreas como historia, ética, geografía, entre otros.

### **MOMENTOS DE LA CLASE.**

#### **Primer momento:**

Desarrollo de una actividad rompe hielo que va a permitir motivar al estudiante, propiciar un ambiente de aula y lograr mejor disposición del grupo frente a la siguiente actividad.

#### **Segundo momento:**

Se plantea una actividad con ayuda de una aplicación *on line* para reconocer los conocimientos previos del contenido a desarrollar en la secuencia.

#### **Tercer momento:**

Tiene que ver con la utilización de la teoría y de los conceptos de los diferentes temas, después se hace una corroboración de la información ya obtenida y la nueva.

#### **Cuarto momento:**



Es un ejercicio a través del cual se busca solidificar o anclar el conocimiento.

**PRIMERA SESIÓN**  
**(2 horas)**

**ROMPEHIELOS**

**Título:**  
**El vaquero o el pistolero**  
**(15 minutos)**

El grupo se reúnen en un círculo, el docente se hace en el centro de este, aleatoriamente señala a un estudiante y le dice “Pistolero”, este tiene que agacharse al escuchar la palabra, los estudiantes que están a los lados se deben apuntar con los dedos como si fuera un arma y hacer un sonido de disparo; el estudiante que apunta y dice más rápido es el ganador y el perdedor debe salir del círculo. Otra forma de perder es que el estudiante no se agache a tiempo y termine disparándole.

La actividad rompehielo se realizará en máximo 15 minutos, si en 15 minutos no se logra terminar el juego, ganarán los que estén en el círculo.

**CONOCIMIENTOS PREVIOS**  
**(15 – 20 minutos)**

Se realizará un Kahoot (preguntas con respuestas múltiples – para conocer más sobre la herramienta ir a recursos.) con los estudiantes, para observar mediante preguntas e imágenes, sus conocimientos previos, los cuales son:

1. ¿Reconocen estos logos en las imágenes?

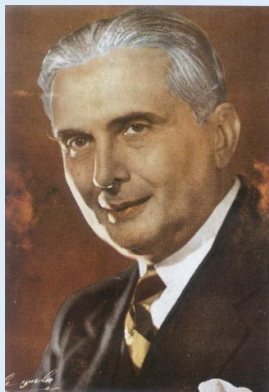


2. ¿Cómo se llaman?

3. ¿Qué pasó entre estos partidos políticos?

4. ¿Quiénes son los Cachiporros y los Godos?

5. ¿Cómo se llama este ex-presidente?



6. ¿Quién es el señor de la fotografía?



7. ¿Qué pasó el 9 de abril de 1948?

### TEORÍA

"Quien no conoce su historia está condenado a repetirla" Napoleón.

### QUE SON LOS PARTIDOS LIBERALES Y CONSERVADORES

Antes de hablar de los partidos, se expondrá por medio de un video hecho por el canal de Youtube "Magic Markers" que es la izquierda y que es la derecha en 1:22 minutos.  
(<https://www.youtube.com/watch?v=myqYO7I6MBA>)

#### El partido Liberal – Izquierda – Cachiporros:

El partido Liberal es uno de los más antiguos y de los más tradicionales, fundado el 16 de julio de 1848. El partido liberal promulga la libertad y derechos de los civiles; el liberalismo es un sistema político, filosófico y económico que se opone al abuso de poder o el poder absoluto. Este se fundamenta en la democracia representativa y división de poderes del estado: legislativo, ejecutivo y judicial.

La ideología Liberal lucha para que la población sea iguales ante la ley y sin existir privilegios ni distinciones para solo algunos y que no falte oportunidades para todos.

Las principales condiciones que esta corriente sostiene son el individualismo (el individuo se encuentra por encima de cualquier otro aspecto colectivo), la libertad (inviolable en cuanto a pensamiento, expresión, asociación y de prensa), la igualdad, derecho a la propiedad privada (puntapié para el desarrollo y la iniciativa de los individuos), establecimiento de códigos civiles, constituciones y división de poderes, tolerancia religiosa. Aunque también es posible encontrarse con partidos liberales orientados hacia la izquierda, confiando en el gobierno lo que respecta a la solución tanto de los problemas sociales como económicos. Y por otra parte, existen partidos liberales que se inscriben en lo que se conoce como Liberalismo Clásico, defendiendo el mercado desregulado (Ucha, 2010).

**Significado de CACHIPORRO:** campesinos , artesanos, obreros, librepensadores

#### El partido Conservador – Derecha – Godos:

El partido conservador Se fundó el 4 de octubre de 1849, un año después de los Liberales. El partido es todo lo contrario, tal como lo dice su nombre, el partido conservador es una ideología política, social y económica que se basa en conservar todas aquellas instituciones y elementos tradicionales de una sociedad, no progresistas. El conservadorismo se opone tanto al liberalismo como a todas las ideologías revolucionarias ya que ambas proponen tanto cambios como libertades que no conciben con las estructuras tradicionales (la Iglesia, el poder concentrado en pocas personas, políticas económicas proteccionistas, formas y expresiones culturales elitistas, etc.)

El término conservador puede, en consecuencia, ser aplicado a personas ya que en ese caso se hablaría de individuos con poca tolerancia al cambio o a cualquier tipo de modificación de las estructuras (cualesquiera estas sean) que rijan su vida y su día a día. Normalmente, las personas más ancianas son las que demuestran una actitud más conservadora mientras que los jóvenes suelen ser los que poseen un espíritu más revolucionario o progresista. Esto tiene que ver con la etapa en la que cada uno se encuentra y con lo que significa haber vivido toda una vida de determinada manera y no estar ya, a cierta edad, dispuesto a cambiar. (Bembibre, 2010)

**Significado de GODO:** HISTORIA Se refiere al rico y poderoso originario de familias ibéricas que, confundido con miembros invasores de este pueblo, entró a formar parte de la nueva nobleza.

### **Violencia entre los partidos:**

Y es por estas diferencias que los Liberales y los conservadores tuvieron un periodo llamado “La Violencia”; este periodo se dio durante el siglo XX, y aunque no se declaró una guerra civil, se caracterizó por ser extremadamente violento, incluyendo asesinatos, agresiones, persecuciones, destrucción de la propiedad privada y terrorismo, todo debido a sus inclinaciones políticas.

En este período varios personajes y grupos de ambos bandos enfrentados, como “Los Chulavitas”, bandas armadas de origen conservador en Colombia por personas del campo procedentes de la vereda Chulavita del municipio de Boavita en el departamento de Boyacá y los denominados “Pájaros” del departamento del Valle del Cauca, asesinos a sueldo, muchas veces patrocinados por terratenientes o gente del poder, también para eliminar opositores políticos, tenían objetivo fundamental, eliminar liberales; se hicieron famosos por sus acciones atroces.

El conflicto causó entre 200.000 y 300.000 muertos y la migración forzosa de más de dos millones de personas, equivalente a casi una quinta parte de la población total de Colombia, que para ese entonces tocaba los 11 millones de habitantes. (Wikipedia, 2018)

### **Un poco de historia para no repetir:**

A continuación se mostrará un video de 1:49 minutos contando brevemente la historia de La Violencia en Colombia: <https://youtu.be/0zmDS18SoWA>

### **Datos de la Violencia:**

- La corbata colombiana: alude a una forma de asesinato originado durante la guerra civil de Colombia, en el cual la garganta de la víctima es cortada horizontalmente con un cuchillo u otro objeto cortante y la lengua es extraída de la boca por la herida abierta. Era una técnica usada por los chulavitas para asesinar a los chusmeros y así simular la corbata roja que estos últimos portaban como identificación de su simpatía con el partido liberal.

(Los datos también se van colocando en el tablero con la intención de hacer una comparación de los datos creados por los estudiantes)

### **PREGUNTAS DE REFUERZO**

- ¿Qué es el bipartidismo?
- ¿Qué son los partidos liberales?
- ¿Qué son los partidos conservadores?
- ¿Qué recuerdan de la Violencia bipartidista?
- ¿Por qué es tan importante hablar de historia teniendo en cuenta que es una clase de filosofía?

**Nota:** La teoría se explicará por medio de las siguientes diapositivas:





- Llamado por los Conservadores "Cachiporros" que significa: campesinos, artesanos, obreros, librepensadores.
- Se fundó el 16 de julio de 1848



- Llamado por los Conservadores "Godos" que se refiere al rico y poderoso originario de familias ibéricas que, confundido con miembros invasores de este pueblo, entró a formar parte de la nueva nobleza.
- Se fundó el 4 de octubre de 1849



Varios personajes y grupos se volvieron famosos por sus acciones atroces, algunos fueron:

- Los Chulavitas
- Los Pájaros





**Título:**  
**ACTIVIDAD EVALUATIVA**  
**(40 minutos)**

Para la actividad de cierre se dividirá el salón en dos, los Liberales y los Conservadores, pero la actividad se desarrollará de manera individual. La actividad consiste en investigar datos teniendo en cuenta lo visto en clase y realizar un meme creativo y original, respetando a sus compañeros o docentes con dicha creación. Los liberales investigarán sobre el Bogotazo desde el punto de vista de liberal y los conservadores sobre el mismo, pero desde el punto de vista conservador.

el meme será creado en el app Meme Generator, en la página web <https://www.memegenerator.es/> u otro app o página que utilicen los estudiantes para sus creaciones

Los memes que se van construyendo se van a publicar en el grupo de WhatsApp o en una página de Facebook privada, se debe contextualizar cada meme, los estudiantes que van terminando exponen su meme.

**SEGUNDA SESIÓN**  
**(1 horas)**

**ROMPEHIELO**  
**Título:**  
**Ejercicio en silencio**  
**(5 – 10 minutos)**



Debido al poco tiempo en la segunda sesión se realizará una actividad de rompehielo sencilla pero que motivará al estudiante para traerlo directamente al aula de nuevo.

La actividad consiste en que cada estudiante se levante al frente de su silla con total silencio; el docente es el único que podrá hablar y participará en la actividad también, él dará instrucciones de lo que deben de realizar, como trotar sin hacer ruido, saltar, mover las manos, el docente puede pasar de la parte seria a lo divertido, cómo que los chicos hagan muecas, hacer cosquillas, tratar de hacer reír al otro y los chicos no podrán hacer ningún ruido.

### CONOCIMIENTOS PREVIOS (15 minutos)

Se realizarán una apertura con el fin de recordar los temas y la actividad anterior, luego se realizará otro Kahoot (si es un éxito en la sesión 1) con los estudiantes o un juego de tingo tingo tango, para observar los conocimientos previos. Las preguntas son las siguientes:

1. ¿Cómo se llama este ex-presidente?



2. ¿Qué hizo el General Rojas Pinilla?



3. ¿Qué es el Frente Nacional?



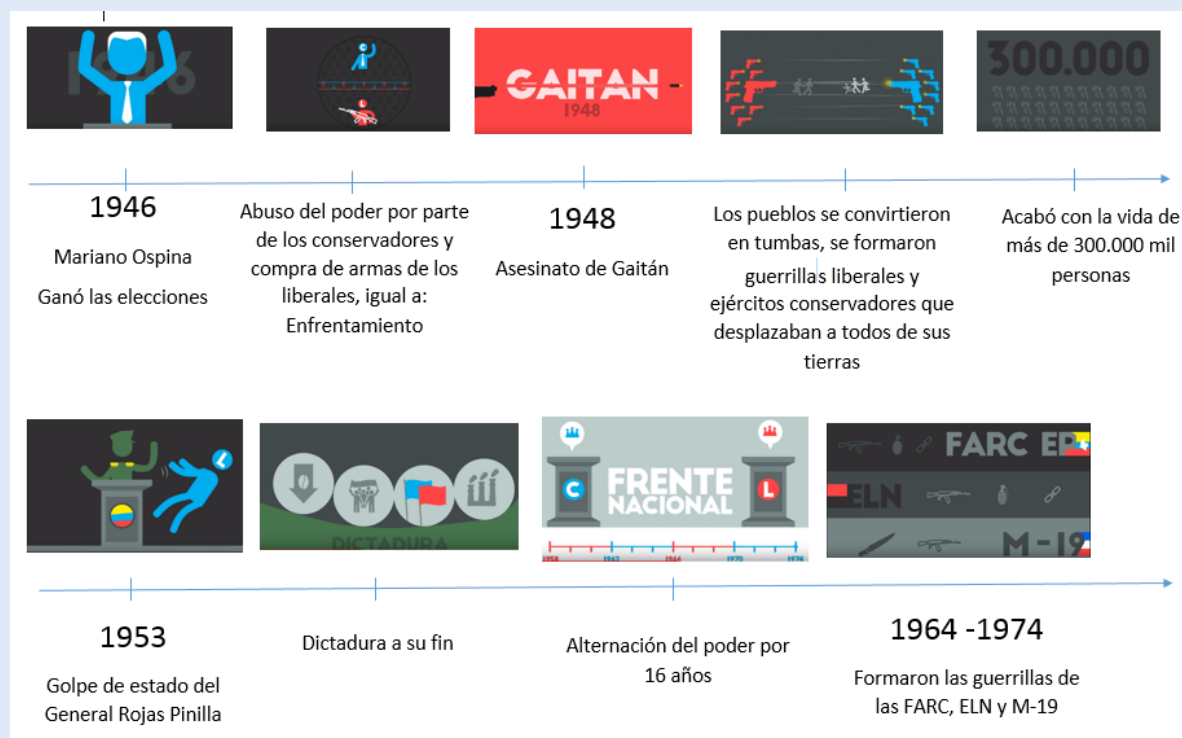
## TEORÍA

"Quien no conoce su historia está condenado a repetirla" Napoleón.

### Un poco de historia para no repetir:

Se mostrará nuevamente el video pero esta vez en su totalidad, contando brevemente la historia de La Violencia en Colombia y la actualidad, con la intención de profundizar los nuevos conocimientos y además de que los estudiantes entiendan y reflexionen sobre la historia colombiana y su futuro: <https://youtu.be/0zmDS18SoWA>

En el tablero o en el televisor, se expondrá una línea temporal del video, con la intención de que los estudiantes lo tengan en cuenta:



## PREGUNTAS DE REFUERZO

- ¿Qué ha pasado en Colombia durante casi toda su existencia?
- ¿Quién me dice cuál es la razón de tanta violencia?




## ACTIVIDAD EN CLASE (30 – 35 minutos)

Para la actividad se seguirá dividiendo el grupo en dos, el grupo de los Liberales y los Conservadores, ésta vez la actividad no es individual sino en equipo. La actividad consiste también en investigar datos teniendo en cuenta lo visto en la clase anterior y realizar por grupo tres memes que el docente entregará, respetando a sus compañeros o docentes con dicha creación. Los liberales investigarán sobre dictadura de Rojas Pinilla y los conservadores sobre el Frente Nacional.



El meme será buscado y terminado en el app Meme Generator, en la página web <https://www.memegenerator.es/> u otro app o página que utilicen los estudiantes para sus creaciones. Los memes son los siguientes, pueden elegir tres, pero no podrán cambiar:

Memes descargados del App Meme Generator.

Meme	Imagen
<p><b>Mi mamá dice</b></p>	
<p><b>Crying Kid With Knife (Niño llorando con un cuchillo)</b></p>	
<p><b>Disloyal men (Hombre desleal)</b></p>	

<p><b>Drake</b></p>	
<p><b>Roll Safe (rollo seguro)</b></p>	

Los memes que se van construyendo se van a publicar en el grupo de WhatsApp o en una página de Facebook privada, se debe contextualizar cada meme, los grupos deben exponer su meme.

## RECURSOS

Nombre del recurso	Descripción del recurso
<ul style="list-style-type: none"> <li>Memes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memes en blanco (sin frases u oración) para que los estudiantes los construya.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kahoot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>herramienta que fomenta la integración del juego en el aula de clase para incrementar la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje. Fue diseñada con el objetivo de crear un ambiente educativo cómodo, social y divertido, en donde se obtengan nuevos conocimientos de manera continua. Los usuarios de la plataforma pueden crear cuestionarios, discusiones o encuestas, las cuales son llamadas Kahoots, que además, pueden contar con imágenes y videos que complementen el contenido académico. (Ortega, 2014)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Tablets o celulares</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>12 tablets que la institución presta para la realización de las actividades, una tablet por pareja.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>(APP) o página web de memes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="https://www.memegenerator.es/">https://www.memegenerator.es/</a>, o el app "Meme Generador"</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diapositivas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="https://drive.google.com/open?id=1sLj62bf_nGRZN5RSrMz1qm4nO0oLXHR47ydu_VHy42Ls">https://drive.google.com/open?id=1sLj62bf_nGRZN5RSrMz1qm4nO0oLXHR47ydu_VHy42Ls</a></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Televisor con Portatil</li> <li>Videos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar presentaciones</li> <li>¿Qué es la izquierda y qué es la derecha? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=myqY07I6MBA">https://www.youtube.com/watch?v=myqY07I6MBA</a></li> <li>brevemente la historia de La Violencia en Colombia: <a href="https://youtu.be/0zmDS18SoWA">https://youtu.be/0zmDS18SoWA</a></li> </ul>

## 1. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Bembibre, C. (2010). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/politica/conservador.php>

Buedo, M. J. (2017). Investigación y ciencia - Edición española de SCIENTIFIC AMERICAN. Obtenido de <https://www.investigacionyciencia.es/revistas/investigacion-y-ciencia/misin-a-alfa-centauri-703/la-filosofa-de-la-economia-15201>

Giraffe Videos Explicativos (2016). *Youtube.com*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=0zmDS18SoWA&feature=youtu.be>

Gran Diccionario de la Lengua Española. (2016). Obtenido de <https://es.thefreedictionary.com/godo>

Magic Markers (2018). *Youtube.com*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=myqYO7I6MBA>

MEN (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. *Ministerio de Educación Nacional*.

TuBabel (2017). Obtenido de <http://www.tubabel.com/definicion/81765-cachiporro>

Ortega, C, A. (2014) *Kahoot, una plataforma educativa basada en juegos y preguntas*. Obtenido por: <http://www.youngmarketing.co/juegos-y-preguntas-provocadoras-una-nueva-apuesta-educativa/#ixzz5RbgwXJ3t>

RAE (2017) *Definición de Filosofía*. Real Academia Española. Obtenido por: <http://dle.rae.es/?id=Hw9B3HA>

Ucha, F. (2010). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/politica/partido-liberal.php>

### 2.5.2.1.2 Ficha técnica de observación participante.

Para la realización de la observación participante es necesario construir una tabla donde permita ir verificando y observando detalles dentro de las sesiones cuando se implemente. Para esto se diseña la siguiente ficha:

<b>Fecha:</b> Día en que se realizó la observación participante.	<b>Hora:</b> Hora en la que se comenzó y se finalizó el análisis.
<b>Instrumento de registro:</b> bitácora o audio.	<b>Tema de la clase:</b> El tema que se desarrolló en la clase.
<b>Aspectos de la clase por parte de los estudiante</b>	
<b>Participación</b>	En este punto se describe el nivel de participación que tiene los estudiantes, quiénes participan, la constancia de la participación, el nivel de participación, si es buena o mala.
<b>Atención</b>	En este ítem, se describe el nivel de atención que tiene los estudiantes, si solo unos prestan atención y son los mismos sujetos, quienes no prestan atención a la clase, entre otros.
<b>Nivel de Ruido</b>	El nivel de ruido es muy alto, cuántos hacen ruido (recocha), o los estudiantes no hacen nada de ruido.
<b>Bullying</b>	Si el irrespeto entre estudiantes o con la profesora (investigadora) existe en la clase, que se dicen, cómo lo dicen, etc.
<b>Actitud</b>	Los estudiantes tienen actitudes positivas o negativas frente a la clase, el nivel de su actitud, quiénes tienen mejor actitud, etc.
<b>Actitudinal</b>	Los estudiantes actitudinal mente son buenos estudiantes o hacen mucha “recocha”, tiran papeles, se mandan mensajes, entre otros.
<b>Tipo de trabajo</b>	La docente al hacer una actividad sea en grupo, individual, en equipo, en parejas, etc. ¿Los estudiantes si lo acatan o hace otro tipo de trabajo?
<b>Nota</b>	Características que se presentaron en la clase y no está en los ítems

### 2.5.2.1.3 Entrevista abierta semiestructurada (estudiantes).

Para verificar el aprendizaje significativo de los estudiantes después de la implementación de la secuencia didáctica, es indispensable realizar una entrevista con las siguientes preguntas.

<b>Fecha:</b> Día en que se realizó la observación participante.	<b>Hora:</b> El tiempo en la que se llevó a cabo la investigación.
<b>Instrumento de registro:</b> Audio o mensaje de texto.	<b>Tipo de entrevista:</b> si la entrevista es abierta semiestructurada individual o en focus group

**Problemáticas en el desarrollo de la entrevista:** sean a nivel personal: el nivel de ruido, algún inconveniente externo, interrupciones. O técnicos: el instrumento de registro tiene fallas, no graba bien.

PREGUNTAS		RESPUESTAS
1.	¿Cómo le parecieron las clases?	
3.	¿Qué fue lo que más le gusto?	
4.	¿Cómo les pareció la creación de los memes? ¿Porque?	
5.	¿Qué aprendió?	

### 2.5.3 Tercera fase- Implementación del diseño.

Se utilizaron dos días para ejecutar la secuencia didáctica, la primera sesión se realizó el miércoles 26 de septiembre y la segunda sesión el jueves 27. A pesar de los cambios realizados en la secuencia debido al tiempo y otros inconvenientes externos y técnicos, los cuatro momentos se pudieron desarrollar pero con contratiempos. No fue posible hacer registro de video, ni fotografía ya que hablamos de estudiantes menores de edad y que están regulados por el Ministerio de Educación Nacional, quienes no permiten la exposición de los rostros de los estudiantes.

#### 2.5.3.1 Sesión 1.

##### 2.5.3.1.1 Ficha técnica de observación.

<b>Fecha:</b> 26/09/2018	<b>Hora:</b> 11:20 – 1:00 pm
<b>Instrumento de registro:</b> Bitácora.	<b>Tema de la clase:</b> Liberales y Conservadores
<b>Número de estudiantes</b>	
El total de estudiantes en el salón de clases fueron 22 de 28.	
<b>Aspectos de la clase por parte de los estudiante</b>	

Participación	<p><b>En el primer momento: (rompehielos)</b></p> <p>Todos participaron, muy pocos estudiantes, los que estaban en la parte de atrás no estaban muy animados, pero aun así participaron en el juego.</p> <p><b>En el segundo momento (Kahoot)</b></p> <p>Todos querían participar, les agradó bastante la lúdica, algunos no pudieron participar directamente por inconvenientes técnicos.</p> <p><b>En el tercer momento (teoría)</b></p> <p>Solo algunos participaron en el tema y siempre eran los mismos.</p> <p><b>En el cuarto momento (actividad evaluativa)</b></p> <p>Casi todos participaron activamente, algunos tuvieron complicaciones, debido a que no les gustaba realizar memes, pero aun así, gracias a que la actividad fue entre dos, se ayudaron.</p>
Atención	<p>Comenzando la clase los estudiantes estaban muy dispersos, ya que en la clase anterior estaban aprendiendo una canción; utilicé varias estrategias para que los chicos estuvieran más atentos, primero alcé la voz y pedí silencio, lo regular, otros chicos me ayudaron con silenciar la clase, pero no funcionó hasta que utilicé la estrategia del aplauso: alcé la voz y dije “el que me escucha aplauda una vez (aplaudía) el que me escucha aplauda dos veces (aplaudía)” y así sucesivamente hasta que todos tuvieron la atención en mí.</p> <p><b>En el primer momento: (rompehielos)</b></p> <p>A pesar de que casi todos querían participar, la mayoría no prestaban atención a las reglas por la emoción, es por eso que las primeras dos rondas cometieron errores, pero en el transcurso del juego fueron entendiendo.</p> <p><b>En el segundo momento (Kahoot)</b></p> <p>Tuvimos inconvenientes en cuanto la atención, por culpa de no haberles explicado desde el principio las reglas y el uso del juego, luego de una pregunta procedí a realizarlo y estuvieron muy atentos.</p> <p><b>En el tercer momento (teoría)</b></p> <p>La mayoría de los estudiantes no prestaron atención al video, miraban a otro lado o miraban sus celulares o la tablet, pero en las diapositivas sí estuvieron más atentos y entendieron las referencias de los memes.</p> <p><b>En el cuarto momento (actividad evaluativa)</b></p> <p>Gran porcentaje del grupo prestaron notable atención por la actividad.</p>
Nivel de Ruido	<p>El nivel de ruido antes del primer momento era medio alto ya que en la clase anterior estaban aprendiendo una canción.</p> <p><b>En el primer momento: (rompehielos)</b></p> <p>Fue alto, los estudiantes reían muy fuerte y hablaban muy alto.</p> <p><b>En el segundo momento (Kahoot)</b></p> <p>En la actividad en general fue medio, sólo hacían ruido alto cuando ganaban o perdían.</p> <p><b>En el tercer momento (teoría)</b></p> <p>El nivel de ruido fue mínimo, sólo algunos hablaban.</p> <p><b>En el cuarto momento (actividad evaluativa)</b></p>

	El nivel de ruido también fue mínimo.
<b>Bullying</b>	Los educandos no tuvieron comportamientos negativos que afecten a otros o a mí como docente.
<b>Actitud</b>	<p>Antes de comenzar la clase, en el tiempo de espera (ir a Nota) en la cancha, varias estudiantes estaban allí y estaban emocionadas por empezar la clase conmigo, esto fue positivo para la investigación ya que tenían una actitud positiva desde antes de comenzar.</p> <p><b>En el primer momento: (rompehielos)</b></p> <p>La mayoría de Los estudiantes tuvieron una actitud muy positiva para realizar el juego, sólo tres o cuatro no estaban muy animados al comienzo.</p> <p><b>En el segundo momento (Kahoot)</b></p> <p>Todos los estudiantes tuvieron una muy buena actitud a la hora de realizar el quiz virtual, fue un éxito.</p> <p><b>En el tercer momento (teoría)</b></p> <p>En la teoría la actitud fue un poco negativa, sólo unos cuantos tenían una buena actitud cuando se explicó el tema.</p> <p><b>En el cuarto momento (actividad evaluativa)</b></p> <p>El grupo en general tuvieron una muy buena actitud al realizar el meme, algunos realizaron más de uno, pero los frenaban un poco la contextualización de dicho meme; hubo solo dos casos en que los estudiantes no querían realizarlo, pero sus compañeros le ayudaron.</p>
<b>Actitudinal</b>	En este punto, Los educandos no realizaron ninguna acción que afecte la paz en la clase.
<b>Tipo de trabajo</b>	El trabajo era individual, pero se hizo unos cambios y lo cambié en parejas, los educandos acataron las órdenes, pero hubo algunos que pedían ayuda de otras parejas.
<b>Nota</b>	<p>Antes de la implementación, me topé con algunos estudiantes en la segunda entrevista del docente y fuera de la institución, quienes preguntaban cuando se realizaría la clase, se veían muy animados y emocionados, sobre todo Jhoan, el creador de memes del salón.</p> <p>En la realización de la implementación de la investigación se presentó algunos inconvenientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hubo complicaciones en la iniciación de la clase ya que la institución hizo un cambio de horario. Este inconveniente fue positivo para la clase por el lado de las TIC, debido al tiempo en que se tomó el protocolo del préstamo de estas, ya que no estaban listas para el horario programado originalmente.</li> <li>• Hubo complicaciones técnicas con las tablets, la institución prestó 12, pero una estaba totalmente descargada y algunas estaban a punto de apagarse, y se sumó que algunos tenían problemas con la conectividad de la red Wifi; se solucionó los inconvenientes cargando las tablets en una extensión, los estudiantes se sentaron en el suelo, y para la conexión a internet los estudiantes se hicieron entre dos o con sus celulares o los celulares de sus compañeros.</li> <li>• El tiempo también fue un factor importante que afectó la clase, debido al cambio de horario no pude realizar las dos horas de clases estipuladas, sino 1 hora y 40 minutos, añadiendo que el segundo momento (Kahoot) se llevó más tiempo del esperado gracias a los anteriores inconvenientes y el error de no explicarles con anterioridad la dinámica del juego.</li> <li>• De acuerdo a lo anterior, no se pudo mostrar el último video del tercer momento, las preguntas de refuerzo y además de no realizar la retroalimentación.</li> </ul>



Algunos estudiantes no pudieron terminar sus memes o necesitaban cambiarlos o modificarlos, es por ello que en el transcurso de la tarde los enviaron.

### 2.5.3.1.2 Memes resultantes del proceso.





### 2.5.3.2 Sesión 2.

#### 2.5.3.2 Ficha técnica de observación.

Fecha: 27/09/2018		Hora: 7:30 – 9:11 pm	
Instrumento de registro: Bitácora.		Tema de la clase: El periodo de “La Violencia” en Colombia.	
Número de estudiantes			
El total de estudiantes en el salón de clases fueron 21 de 28.			
Aspectos de la clase por parte de los estudiante			
Participación	En el primer momento: (rompehielos)		
	Todos participaron, sólo dos no estaban muy animados, pero aun así desarrollaron el juego.		
	En el segundo momento (Kahoot)		
	Como en el día anterior, los estudiantes estaban ansioso por jugar, todos querían participar, les agradó bastante la lúdica, algunos no pudieron participar directamente por inconvenientes técnicos, pero participaron con la compañía de sus compañeros.		
	En el cuarto momento (actividad evaluativa)		
Atención	Casi todos participaron activamente, algunos tuvieron complicaciones, los mismos de la clase anterior, puesto a que no les gustaba realizar memes, pero aun así, sus compañeros le ayudaron; esta vez no todos participaron en la construcción del meme, dos estudiantes rotundamente no quisieron, se iba a sumar una más pero un compañero la animó a hacerlo.		
	En cuanto a las preguntas de refuerzo, sólo algunos respondieron, y también solo un estudiante quiso contar sobre las anécdotas de su abuela en la época.		
	En el primer momento: (rompehielos)		
	La atención fue un poco mejor que la clase anterior, al parecer influenció la media hora de lectura realizada en la institución y que fuera la primera hora de clases, sumando que las indicaciones estaban relativamente fáciles.		
	En el segundo momento (Kahoot)		
Todos estaban muy atentos al quiz, aunque algunos hacían mucho ruido los mismos compañeros ayudaron a silenciarlos.			
En el tercer momento (teoría)			
Esta vez la mayoría del grupo prestó mucha atención al video y solo 4 si miraban al celular o la tablet.			
En el cuarto momento (actividad evaluativa)			
Todos el grupo prestó atención a las indicaciones que yo daba, también prestaron mucho interés cuando les conté sobre las experiencias que vivió mi abuelo como liberal.			
Teniendo en cuenta que estaban desarrollando el meme, pocos prestaron atención a las preguntas de refuerzo y las respuestas que daban sus compañeros.			

<b>Nivel de Ruido</b>	<p><b>En el primer momento: (rompehielos)</b></p> <p>El nivel de ruido fue medio, gracias a las risas de los estudiantes.</p> <p><b>En el segundo momento (Kahoot)</b></p> <p>El nivel de ruido fue muy bajo, debido al contexto en que estaban los estudiantes que anteriormente mencioné.</p> <p><b>En el tercer momento (teoría)</b></p> <p>En esta actividad el nivel de ruido sólo subía cuando respondían mal por equivocación, cuando ganaban o perdían.</p> <p><b>En el tercer momento y el cuarto momento (teoría y actividad evaluativa)</b></p> <p>En general el ruido fue bajo.</p>
<b>Bullying</b>	<p>Hubo una situación en la cual incomodó y tensionó la clase; cuando un estudiante contó sobre las experiencias de su abuela en la época de la “Violencia”, un estudiante empezó a decir palabras despectivas, el otro educando respondió alterado pidiendo respeto; la discusión duró poco ya que manejé la situación y silencié al estudiante atacante.</p>
<b>Actitud</b>	<p>En general casi todos los estudiantes tuvieron una buena actitud en prácticamente todos los momentos, solo dos estudiantes no tuvieron una actitud positiva a la hora de realizar algunos momentos, especialmente en las actividades, ya que no hicieron los memes, pero uno de ellos el día anterior hizo tres, debido al poco tiempo no pude conocer el motivo de su actitud esta vez.</p>
<b>Actitudinal</b>	<p>En este punto, Los educandos no realizaron ninguna acción que afecte la paz en la clase.</p>
<b>Tipo de trabajo</b>	<p>El tipo de trabajo se desarrolló en la clase, pero sobresalió uno en específico, el del frente nacional, algunos grupos trabajan de forma individual o en parejas.</p>
<b>Nota</b>	<p>El docente no estuvo acompañándome en la clase debido a una incapacidad, lo reemplazó otro docente que me ayudó en algunos momentos como silenciar a los educandos, prestar atención, organizar el salón, entre otros; pero solo estuvo media hora aproximadamente.</p> <p>Se realizaron algunos cambios en los momentos de la secuencia, debido a que la anterior clase no se pudo desarrollar en su totalidad:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los primeros dos momentos se realizaron de acuerdo a la secuencia, pero en el tercer momento solamente se expuso el video.</li> <li>2. En el cuarto momento se hizo un cambio en la actividad, se dividió el grupo en 4: Gaitán, Rojas Pinilla, Frente Nacional y el cartel de Medellín; en cada grupo debían realizar no tres memes sino uno por persona desde cero y tuvieron la libertad de escoger o hacerlos desde cero.</li> <li>3. Mientras los estudiantes creaban los memes, se hicieron las preguntas de refuerzo, se hizo una conversación con uno de los estudiantes sobre las experiencias que vivió su abuela conservadora y conté sobre la experiencia de mi abuelo liberal.</li> <li>4. Al terminar la mayoría de los memes se prosiguió a realizar la retroalimentación, no se pudo realizar con todos los estudiantes ya que algunos no terminaron a tiempo y algunos memes no se mostraron en la televisión, gracias a que varios estudiantes todavía no terminaban y el WhatsApp web no conectaba con el celular.</li> <li>5. Se explicó la línea temporal como refuerzo y esta vez el tiempo estuvo a favor de la clase, 41 minutos más para el desarrollo de las actividades, esto ayudo a que se realizara con tranquilidad las anteriores actividades y nuevamente desarrollar el primer Kahoot, pero esta vez como evaluación.</li> </ol> <p>Tenía dudas en realizar el Kahoot con los estudiantes por las diferentes complicaciones que se vieron en la clase anterior, pero fue tanto el éxito con los estudiantes que fue inevitable no desarrollarlo, además fue importante para observar tanto los saberes previos como el anclaje de los nuevos</p>

conocimientos. Y estuvimos preparados desde el primer momento para cualquier inconveniente, desde tener listo la extensión a saber qué hacer cuando no funcionaban las tablets o la red Wifi (hacerlo con otro compañero)

#### 2.5.3.1.2 Memes resultantes del proceso.



### 2.5.3.3. Entrevista abierta semiestructurada (estudiantes).

Fecha: 22/10/2018		Hora: 1:00 – 1:15 pm	
Instrumento de registro: mensaje de texto y audio.		Tipo de entrevista: entrevista individual semiestructurada.	
Problemáticas en el desarrollo de la entrevista: La entrevista fue realizada al finalizar la jornada educativa, afuera del edificio; no todos los estudiantes quisieron realizar la entrevista, porque tenían hambre y estaban cansados, pero 15 estuvieron presentes			
Estudiante 1			
James			
PREGUNTAS		RESPUESTAS	
1.	¿Cómo le parecieron las clases?	Me gustaron mucho quiere ser usted mi profe por favor aprendí mucho y me sacó de algunas dudas que tenía	
2.	¿Qué fue lo que más le gusto?	Cuando todos tratábamos de responder las preguntas o cuando nos hicimos en grupo y debatimos de lo que íbamos hacer los memes	
3.	¿Cómo les pareció la creación de los memes? ¿Porque?	Me gustó mucho porque algunos se les dan fácil a otros nos dio duro porque nos tocaba ser muy creativos. Gracias por las clases.	
4.	¿Qué aprendió?	Lo que yo aprendí es que las clases fueron más didácticas y que no todo era teoría sino que también prácticas; sobre lo de liberalismo y, ¿cómo es? conservador que uno tiene que hay se da cuenta quien es buen presidente y, y los debates que se hacen entre las personas.	
Estudiante 4			
Laura Valentina Vanegas			
PREGUNTAS		RESPUESTAS	
1.	¿Cómo le parecieron las clases?	Para mi fueron excelentes fueron unas que, fueron interactivas la verdad en todo lo que llevo de mi proceso estudiantil, nunca había tenido unas clases como tan interesantes la verdad no soy aficionada a la filosofía pero en manera en como lo vimos contigo me pareció muy excelente.	
2.	¿Qué fue lo que más le gusto?	Eee me gustó mucho, mucho en el momento en que sacamos las tablets de la institución y nos pusimos a jugar a saber de la historia sobre liberales, conservadores.	
3.	¿Cómo les pareció la creación de los memes? ¿Porque?	Y me pareció excelente la creación de los memes porque ahí es donde fuimos a investigar sobre la historia, me pareció excelente en la forma en que nos hiciste las clases la verdad.	
4.	¿Qué aprendió?	Yo aprendí que definitivamente hay mucha corrupción y entendí mucho lo que significa mucho los conservadores y liberales lo cual no tenía claro y pues para mí la cuestión de que uno no sepa muchas cosas es importante y me gustó mucho este tipo de clase. Que los conservadores hasta donde sé es uno de los grupos más viejos al igual que los liberadores conformados por su manos corruptas y no	

		corruptas en cierto caso por así decirlo yo siempre me he visto el ejemplo como de Uribe ah Duque, a no, Uribe a Petro.
<b>Estudiante 6</b>		
<b>Nicol Franco</b>		
<b>PREGUNTAS</b>		<b>RESPUESTAS</b>
1.	¿Cómo le parecieron las clases?	Pues me pareció muy creativa había buena comunicación y pues nos entretuvimos con ella no solo por los juegos sino también por las cosas interesantes que estábamos conociendo del mundo y el entorno en que vivimos.
2.	¿Qué fue lo que más le gusto?	Fue cuando estábamos jugando que las preguntas sobre lo de Gaitán... lo de Galán perdón, y pues todo lo que nos preguntaba, pues nos sirve para nuestra vida.
3.	¿Cómo les pareció la creación de los memes? ¿Porque?	Pues un poquito incomodo porque muchas personas no sabemos cómo hacer un meme, pero igual lo intentamos y a mí me salía y pues me pareció súper recreativo y más que todo de lo que contenía el meme que era sobre el partido liberal y conservador que muchos no conocíamos sobre eso pues ya que la profesora nos mostró y nos enseñó sobre que era.
4.	¿Qué aprendió?	Respecto al video nos dimos de toda la historia de Colombia sobre que siempre ha estado en guerra y más que todo por los partidos que todos quieren tomar el poder, unos para bien y otros pues no, no muy bien pues unos quieren ayudar al pueblo y otros ehh tener ganancias de eso. Ahh que por ejemplo Gaitán iba a ser uno de los presidentes que iba a cambiar al país pero, pero como no querían que eso pasara entonces lo mataron y desde ahí se ataron más guerras, hubo más conflictos, más problemas.
<b>Estudiante 7</b>		
<b>Mayerli</b>		
<b>PREGUNTAS</b>		<b>RESPUESTAS</b>
1.	¿Cómo le parecieron las clases?	Interesantes.
3.	¿Qué fue lo que más le gusto?	Que aprendí a diferenciar lo de conservadores y liberales.
4.	¿Cómo les pareció la creación de los memes? ¿Porque?	Muy básicos, no estuvieron tan buenos.
5.	¿Qué aprendió?	Lo que le dije.
<b>Estudiante 8</b>		
<b>Juan Camilo Bermúdez Serrano</b>		
<b>PREGUNTAS</b>		<b>RESPUESTAS</b>
1.	¿Cómo le parecieron las clases?	Excelente, no, muy buenas.

3.	¿Qué fue lo que más le gusto?	La creada de los memes, estuvo interesante.
4.	¿Cómo les pareció la creación de los memes? ¿Porque?	Excelente gracias a dios ustedes son unos chicos muy..., porque supieron enseñarnos, guiarnos en el camino.
5.	¿Qué aprendió?	A crear memes.

(Para observar la entrevista dirigida a los estudiantes verificar el Anexo 6, donde se encuentran los archivos de audio, la entrevista transcrita en un archivo Word).

#### ***2.5.4 Análisis de los datos encontrados en la implementación***

##### *2.5.4.1. Análisis de la observación participante*

Debido a algunos inconvenientes técnicos y relacionados con el tiempo que se presentaron en la implementación, se realizaron cambios en la estructura de la secuencia didáctica, desde la planificación de las actividades, hasta algunos ejercicios que se iban a desarrollar en el transcurso de las sesiones.

##### *2.5.4.2. Análisis de la entrevista abierta semiestructurada (estudiantes).*

Para el análisis del aprendizaje significativo, de acuerdo a las opiniones de los estudiantes, se realizó una entrevista el lunes 22 de octubre; el total de entrevistados al azar fueron quince, un 68% de la población que estuvieron en el proceso de la secuencia didáctica; no estuvieron el total de los estudiantes gracias al tiempo y que algunos no quisieron ser partícipes de este.


##### *2.5.4.3 Evaluación del éxito memético*

De acuerdo a los memes desarrollados en la primera y segunda sesión de la secuencia didáctica, se clasificaron en la siguiente tabla para ser evaluados, se tuvo en cuenta para ello las preguntas del diagrama de proceso, específicamente el éxito memético expuesto por Arango, que habla sobre la yuxtaposición (frases u oraciones que en conjunto operan en su construcción), la

intertextualidad (referencias a la cultura popular, en este caso colombiana) y el humor (o sátira); además de analizar la parte proposicional (formar frases que tienen dos o más conceptos relacionados con el tema) propuesto por Ausubel y la contextualización de los memes.

<b>N° Ficha:</b> con el fin de tener un orden se especifica un número para cada ficha.		<b>Fecha:</b> fecha en que se creó el meme	
<b>Realizado por:</b> nombre del estudiante o de los estudiantes		<b>Tema:</b> tema desarrollado en la clase o sesión.	
<b>¿Es un meme?</b> Marcar con una X si es o no un meme.		Imagen del meme construido por los estudiantes	
<b>Si</b>	<b>No</b>		
<b>¿Por qué?</b> Expresar de manera argumentada por qué es o no un meme			
<b>Éxito memético</b> Marcar con una X si cumple o no con las características del éxito memético al igual con el aspecto proposicional.			
<b>Yuxtaposición - ¿la imagen y la frase si están en conjunto y operan en su construcción</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>
<b>Intertextual - ¿los estudiantes utilizan referencias pop para construir sus memes?</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>
<b>Humor - ¿el meme es humorístico o satírico?</b>		<b>Si</b> Especificar si es humorístico o satírico	<b>No</b>
<b>Aprendizaje Significativo:</b>  <b>Proposicional - ¿La frase u oración que utilizó es coherente con el concepto y tema de la clase?</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>
<b>Contextualización sobre el meme escrito por el o los estudiante:</b>			



<b>N° Ficha:</b> 9		<b>Fecha:</b> 27/09/2018	
<b>Realizado por:</b> Nicol Franco		<b>Tema:</b> Rojas Pinilla	
<b>¿Es un meme?</b>		<b>Meme:</b>	
Si <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>		
<b>¿Por qué?</b>			
Su composición combina una imagen con un texto en tipografía Impact en mayúscula, además transmite una idea de forma clara y directa.			
<b>Éxito memético</b>			
<b>Yuxtaposición - ¿la imagen y la frase si están en conjunto y operan en su construcción?</b>		Si <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
<b>Intertextual - ¿los estudiantes utilizan referencias de la cultura popular para construir sus memes?</b>		Si <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
<b>Humor - ¿el meme es humorístico o satírico?</b>		Si <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
<b>Aprendizaje Significativo:</b>		Si <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
<b>Proposicional - ¿La frase u oración que utilizó es coherente con el concepto y tema de la clase?</b>		Si <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
<b>Contextualización sobre el meme escrito por el o los estudiante:</b> Esto sucedió durante la presidencia de Gustavo Rojas Pinilla, después de la muerte de Gaitán hacían un llamado al congreso para tomar decisiones y los del partido liberal no se presentaban, esto fue constante y los del partido conservador se aprovecharon del papayaso e hicieron de las suyas.			

(Para la observación de todos los memes analizados ir al Anexo 4)

El total de memes creados en el proceso fueron 37; en el transcurso de la construcción, a causa de algunos inconvenientes antes y durante las sesiones, se hizo unos cambios en la realización de la segunda actividad, cambio que hizo que aumentara el número de memes.



Para el análisis de este fenómeno se utilizó los datos recolectados y se observó las diferentes características que componen esta unidad de información. A continuación una muestra de dicha descripción:

#### 2.5.4.3.1 Primera sesión.

Se desarrollaron un total de 19 memes; en la siguiente gráfica se observa el número de características cumplidas para el éxito memético, teniendo en cuenta que es éxito memético si cumple todos los componentes como la yuxtaposición, la intertextualidad y el humor o la sátira, o dos de estos tres, y no es éxito memético si cumple solo uno de estos elementos o ninguno. Al igual se expone qué elementos no se utilizaron en la construcción de este fenómeno digital, también el humor, la sátira, el aprendizaje significativo (proposicional) y memes que tienen conceptos filosóficos:

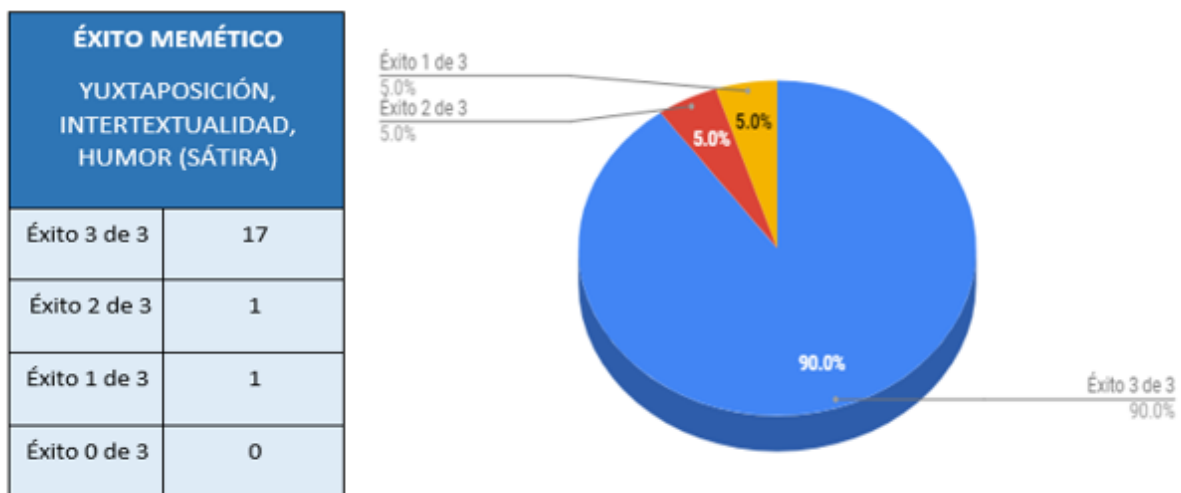


Figura 1. Éxito memético.

ÉXITO MEMÉTICO 1 DE 3 NO CUMPLIÓ CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS:	
Yuxtaposición	1
Humor (sátira)	1

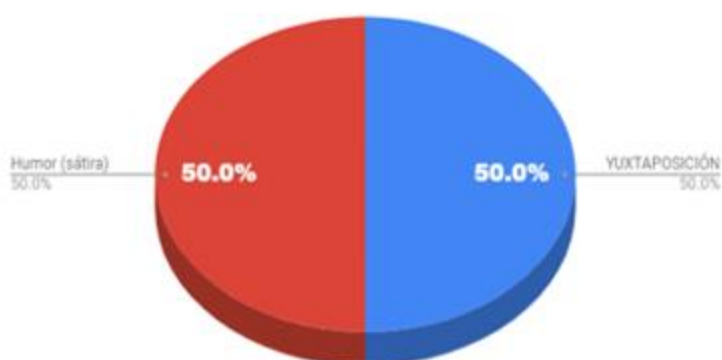


Figura 2. Éxito memético 1 de 3.

ÉXITO MEMÉTICO 2 DE 3 NO CUMPLIÓ CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS:	
Humor (sátira)	1

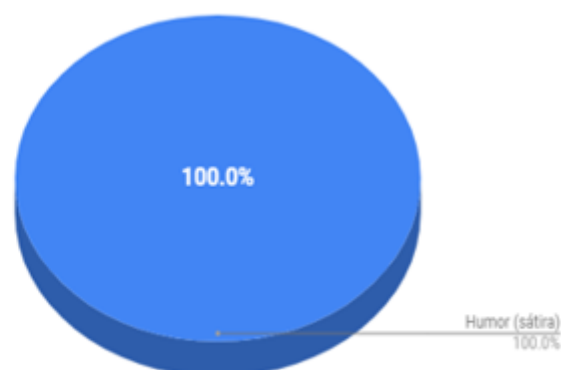


Figura 3. Éxito memético 2 de 3.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
Proposicional	18
No proposicional	1

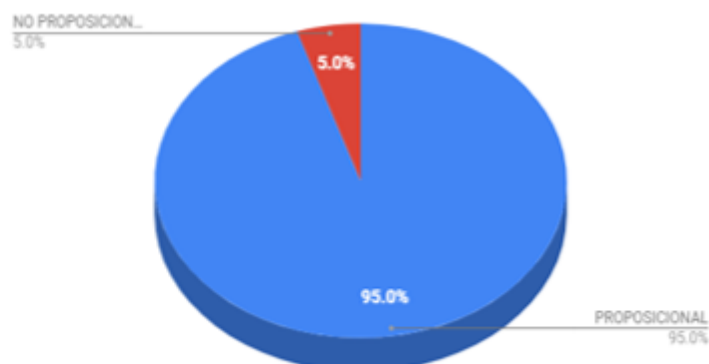
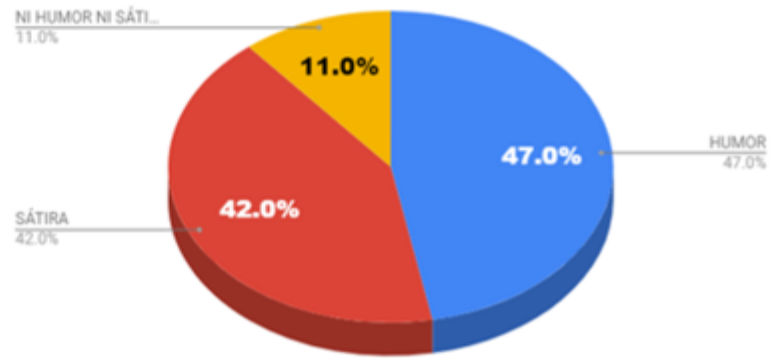


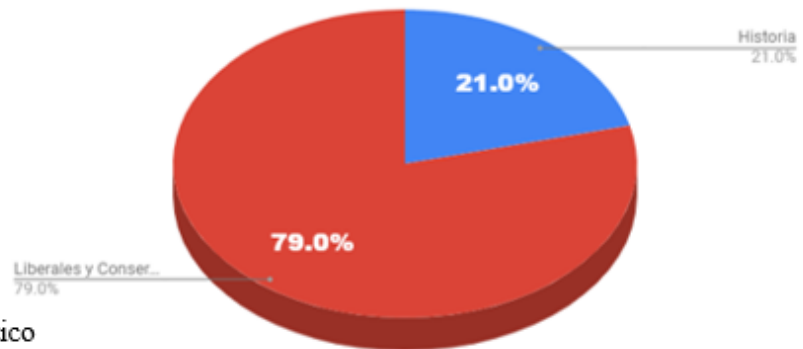
Figura 4. Aprendizaje Significado.

EL HUMOR O SÁTIRA	
Humor	9
Sátira	8
Ni humor ni sátira	2



*Figura 5. Humor y sátira*

CONTENIDO MEMÉTICO	
Historia	4
Liberales y Conservadores	15



*Figura 6. Contenido memético*

#### 2.5.4.3.2 Segunda sesión.

Se desarrolló un total de 18 memes y se analizaron de la misma manera que los anteriores productos.

<b>ÉXITO MEMÉTICO</b> YUXTAPOSICIÓN, INTERTEXTUALIDAD, HUMOR (SÁTIRA)	
Éxito 3 de 3	9
Éxito 2 de 3	6
Éxito 1 de 3	3
Éxito 0 de 3	0

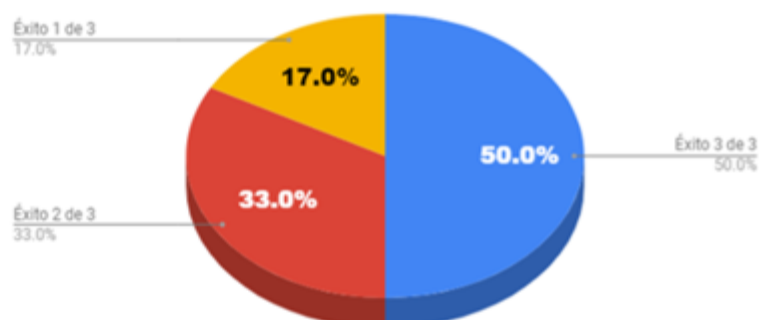


Figura 1. Éxito memético.

<b>ÉXITO MEMÉTICO 1 DE 3</b> NO CUMPLIÓ CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS:	
Yuxtaposición	3
Humor (sátira)	3



Figura 2. Éxito memético 1 de 3.

ÉXITO MEMÉTICO 2 DE 3 NO CUMPLIÓ CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS:	
Yuxtaposición	1
Humor (sátira)	8



Figura 3. Éxito memético 2 de 3.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
Proposicional	16
No proposicional	2

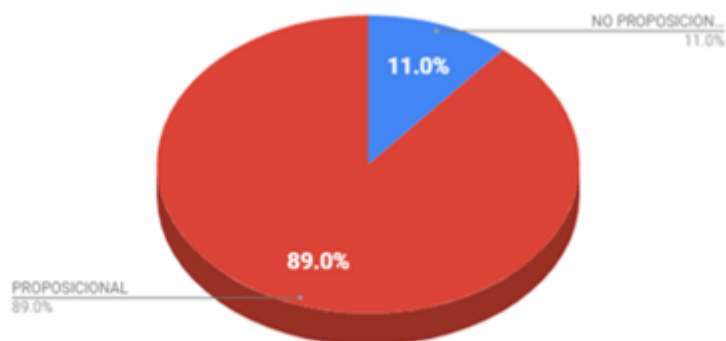


Figura 4. Aprendizaje Significado.

EL HUMOR O SÁTIRA	
Humor	9
Sátira	1
Ni humor ni sátira	8

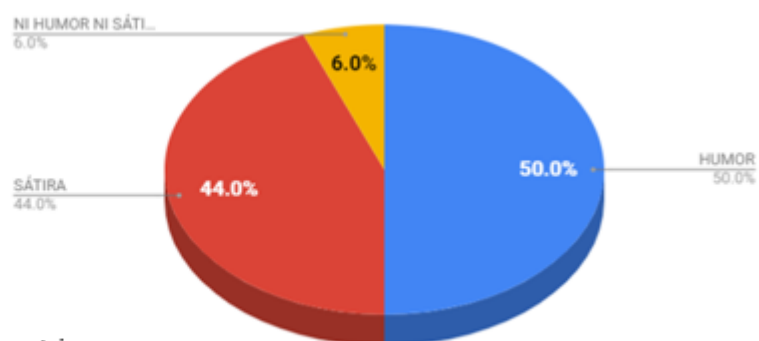
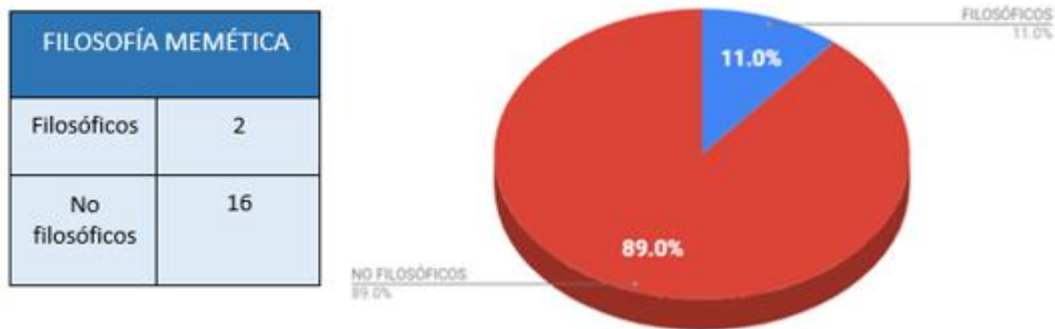
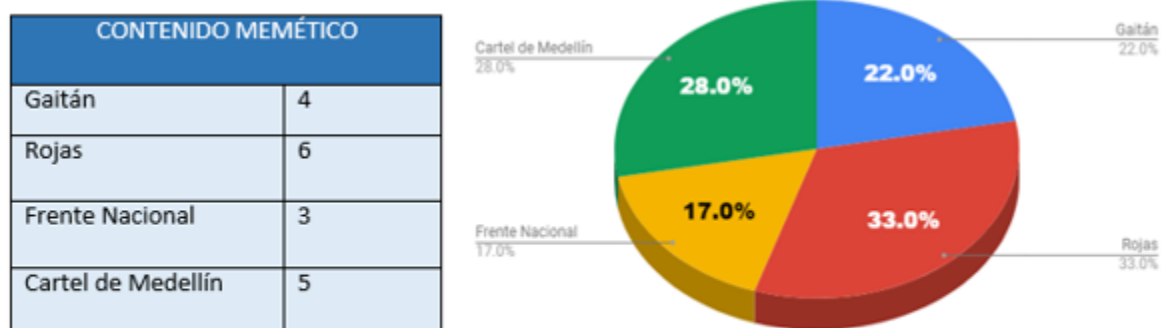


Figura 5. Humor o sátira



*Figura 6. Filosofía memética*



*Figura 7. Contenido memético.*

#### *2.5.4.3.3 Total de porcentajes*

De acuerdo al total de 37 productos creados por los estudiantes analizados, se observó un total de 89% de éxito memético, cumpliendo tres o dos de las características que lo componen:

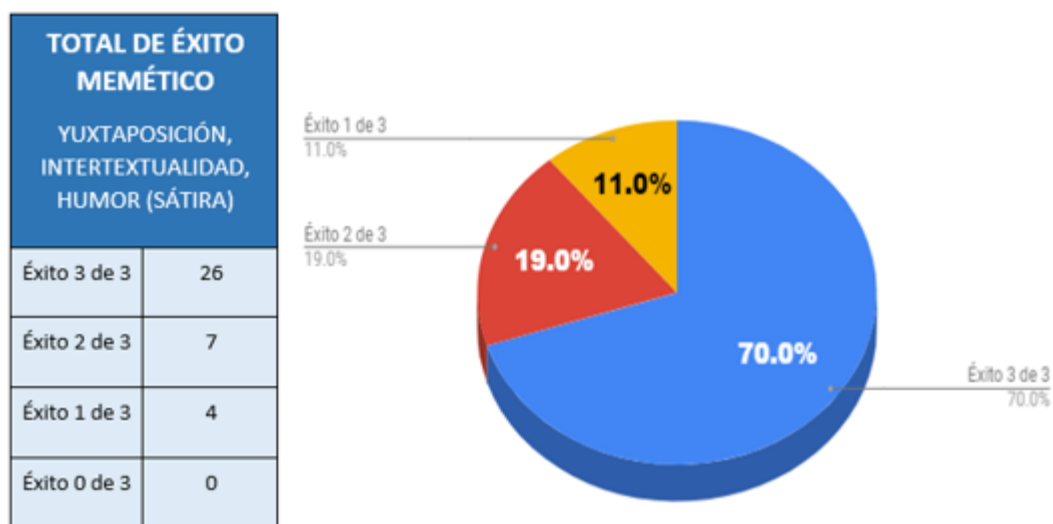


Figura 1. Éxito memético.

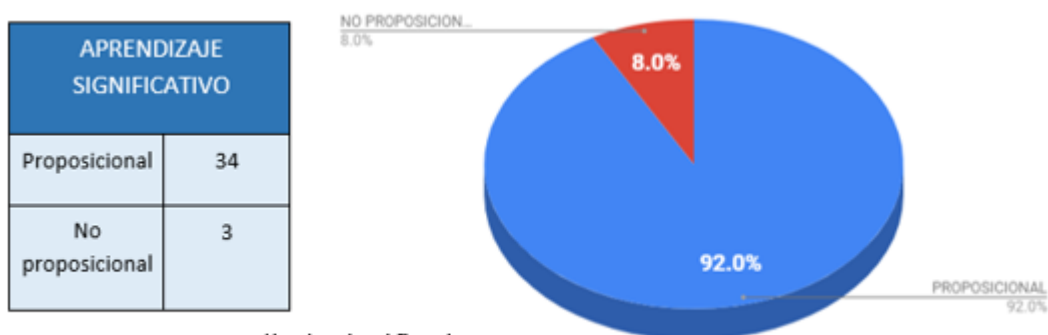


Figura 2. Aprendizaje significativo.

### **Capítulo 3. El diálogo de los datos encontrados frente a los autores**

El presente análisis implica realizar un cruce entre los datos encontrados del diagnóstico, el proceso del diseño y la implementación de éste, con las propuestas teóricas establecidas a partir del marco teórico, frente a las didácticas de aula y a los procesos pedagógicos que allí se realizan con respecto al rol del profesor, la comunicación, el modelo pedagógico, entre otras características que se presentan en el proceso de enseñanza – aprendizaje, esto con el fin de observar qué tan eficiente puede llegar a ser la memética como estrategia educativa y comunicativa para el desarrollo del aprendizaje significativo dentro del aula.

Es importante recordar que este proceso fue desarrollado en la institución educativa “Escuela de la Palabra” en el grado 11°, con la colaboración del docente del área de ciencias sociales en la asignatura de “Ciencias de la filosofía, políticas y económicas”, y con el aval respectivo de las directivas de la Institución.

#### **3.1 La institución frente al proceso educativo y su influencia en el aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo no solo se desarrolla en el proceso de enseñanza – aprendizaje, también existen otros factores externos para que éste se lleve a cabo, como los espacios y elementos, ya que el aprendizaje significativo solo se realiza siempre y cuando la institución educativa cuente con ellos.

Considerando esto, se analiza el rol que tuvo la institución frente a estos procesos, y cuáles fueron las facilidades y dificultades que se presentaron a la hora de desarrollar la implementación de las secuencias didácticas diseñadas.



En las diferentes sesiones no se encontraron el total de los educandos. Del proceso participaron el 79% de los estudiantes en la primera sesión y el 75% en la segunda.

Para el desarrollo de las clases se contó con diferentes herramientas digitales como televisor, celulares y tablets, además de una conexión Wifi; de las cuales se pudieron utilizar todas, pero con algunos problemas técnicos, sobre todo en las dos últimas, ya que presentaban dificultades en la conexión Wifi y por ser un servicio público (Zonas Wi-Fi gratis) los estudiantes debían reconectarse cada hora; además algunas tablets prestadas por la institución estaban con batería baja o apagadas; estas problemáticas se solucionaron gracias a la actitud de los estudiantes que rápidamente buscaron una extensión y no tuvieron problemas en sentarse en el suelo mientras cargaban los dispositivos, o la utilización de sus celulares y el trabajo en parejas; aun así el tiempo que se utilizó en la solución fue considerable.

Otro punto que dificultó en el proceso de la implementación significativamente, fue el cambio de horario a última hora que se efectuó en la primera sesión; esto hizo que se eliminaran 20 minutos de clase de las dos horas establecidas, por lo tanto no se pudo ejecutar varios puntos como las preguntas de refuerzo, la retroalimentación, y en la teoría el segundo video; por esta razón se tuvieron que realizar cambios en el diseño de la secuencia didáctica, tanto en la primera y segunda sesión, esta última para poder implementarlas.

En la segunda clase el tiempo no fue un limitante, gracias a la extensión de 41 minutos que brindó la institución, esto ayudó a que se realizara una última actividad evaluativa por medio de un Kahoot (quiz interactivo digital). A pesar de esta prolongación de tiempo, por problemas técnicos (conexión Wifi), no se pudo efectuar la retroalimentación de la primera sesión.

Teniendo en cuenta lo anterior, como investigadora no tuve presente en el proceso el desarrollo de los tiempos, ya que una hora de clase realmente corresponde a 45 minutos, lo cual en dos horas son 30 minutos perdidos, sin mencionar los cambios de horario y que no siempre se va a tener la posibilidad de extender el tiempo de clase; esto entonces juega un papel en contra frente al desarrollo de las secuencias y de los conceptos abordados ya que el tiempo fue determinante. Pero además la cantidad de temas que se especificaron fueron demasiados para profundizarlos en solo dos sesiones, ya que se cometió el error de priorizar el cumplimiento de los contenidos por encima del aprendizaje, punto que fue delicado para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

### **3.2 La importancia de conocer los saberes previos de los educandos y la actitud de ellos frente al proceso de enseñanza-aprendizaje.**

En el proceso del diseño y la implementación, se tuvo en cuenta los datos del diagnóstico, en el cual se observaron que el docente presentaba una mirada hacia la educación con características muy tradicionales, lo que hace que los estudiantes cuando tienen este tipo de clases presenten inconformidades, reflejadas en la baja actitud, atención y participación, como se analizó en la observación no participante, y en cómo se expresaron en la entrevista sobre el manejo de la clase por parte del educador. En pocas palabras las prácticas de aula utilizadas por el docente no son significativas para ellos; además, a pesar de que en las entrevistas y la observación no participante el docente mencionó emplear el modelo de “Aprendizaje Significativo”, no tiene en cuenta en el proceso los conocimientos previos que tiene el estudiante, característica principal que es base para que se desarrolle dicho modelo, que de acuerdo a Ausubel como se citó en Palmero (2010):

Es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje.

En otras palabras se basa entonces en unos saberes previos y unos saberes nuevos y que los nuevos aprendizajes deberían ser significativos para el estudiante para que haya una apropiación o como lo llama él, un anclaje; y de acuerdo a lo anterior no fueron observables estas características en el primer diagnóstico; pero cuando el docente cambia de ambiente educativo o realiza actividades que impliquen el juego, son vistas como significativas para el educando; por lo tanto se tuvieron en cuenta en el diseño de las secuencias didácticas, los aspectos señalados por los estudiantes, en las que se incluyeron actividades individuales y grupales, además de juegos que incentivaron el rol activo del estudiante en el aula.

Observando lo anterior, se vuelve importante conocer los saberes previos que tiene los estudiantes, además de profundizarlos, ya que según Ausubel (como se citó en Salazar, 2003) es fundamental en el proceso: “insistiendo en la consolidación o dominio de lo que se está estudiando, antes que se introduzcan nuevos contenidos, se asegure la comprensión de las nuevas materias y el éxito en el aprendizaje secuencialmente organizado”, esta consolidación, como lo llama él, se tuvo en cuenta en el diseño de la secuencia, desarrollada por medio de un quiz interactivo llamado Kahoot (lúdica del segundo momento, ver Anexo 5), y a pesar de las complicaciones técnicas, fue una de las actividades más significativas que tuvieron los estudiantes en el proceso de acuerdo a las entrevistas; uno de ellos expuso lo siguiente: **“Me gustó mucho porque nosotros como que nos desesperábamos, porque nosotros queríamos ganarle a nuestros compañeros o**

**queríamos ser los mejores, que el más rápido respondiera...”;** no obstante se tuvieron dudas en implementarlo para la segunda sesión, gracias al tiempo y demás problemáticas antes expuestas, pero gracias al éxito de esta lúdica, la gran actitud, atención y participación por parte de los educandos, se llevó a cabo y estuvimos preparados para los inconvenientes; también se realizó otro Kahoot por petición de los discentes como actividad de evaluación.

Al realizar la consolidación también se recolectó datos sobre la jerarquización de la estructura cognitiva, en otros términos conocer los saberes previos que tienen los estudiantes. Según el resultado del quiz didáctico, en la primera clase hubo un 59% de respuestas correctas y en la segunda sesión las respuestas positivas fueron del 46%; de acuerdo a estos datos y los saberes previos que se observaron en el transcurso de las clases, se pudo analizar que los estudiantes presentaron una estructura cognitiva combinatoria, ya que tenían conocimientos previos suficientes que estuvieron en equilibrio con los nuevos.

Hay que considerar que este tipo de secuencias didácticas no se hubiera podido diseñar si no se hubiese conocido al grupo; y ejecutar, si la institución no tuviera apertura a este tipo de procesos y si no contara con las herramientas apropiadas para la realización de las diferentes actividades, donde elementos pequeños como una extensión y un cable VGA para conectar el portátil con la TV se vuelven fundamentales en el proceso; y lo más importante que los educandos contaban con aprendizajes previos, que fueron en últimas los que permitieron el éxito del proceso, ya que las pocas sesiones no fueron suficientes para abarcar todo el tema; por lo tanto, el papel activo de los educandos fue fundamental a la hora de implementar el diseño.

“El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino

sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva” (p. 1), dicho de otra manera, que los estudiantes quieran aprender de forma activa, es imperativo para que puedan entrelazar lo que ya saben con el material de aprendizaje nuevo y que éste sea significativo para ellos.

De acuerdo a lo observado en la fase inicial de diagnóstico, la actitud de los estudiantes frente a la clase y al docente en la observación no participante era negativa, ya que la mayoría del material de aprendizaje y el manejo de clase no eran significativos para los estudiantes, y por esta razón, no desarrollaban un anclaje de los conocimientos, diferente a lo que se diseñó y llevó a cabo en las sesiones, puesto que el comportamiento de los estudiantes en las diferentes actividades desde el rompe-hielo, hasta la creación de memes, estuvo cargado de una buena disposición en la participación, la atención, el trabajo en equipo o en parejas; en resumen una actitud muy positiva.

Y a diferencia de las opiniones de los estudiantes en la entrevista del diagnóstico, sobre el manejo del aula del docente: **“Le hace falta como más dinamismo”, “a veces es chévere y a veces es maluco”, “a veces lo queremos a veces no”**, en el proceso educativo que se llevó de acuerdo al diseño planteado y a pesar de sus modificaciones e inconvenientes, los educandos tuvieron buenas opiniones de acuerdo a las entrevistas de la tercera fase, algunas de las respuestas fueron las siguientes: **“muy excelente”, “muy didácticas”, “muy buena”, “muy interesante”**; por lo tanto, la implementación del diseño de acuerdo a esto fue muy positiva.

Una de las actividades desarrolladas más importantes para la investigación y que también fue significativa para los educandos, fue la creación de los memes, que conforme a las entrevistas arrojó respuestas efectivas. Uno de los educandos expuso que la razón de elegir este momento como significativo fue por su proceso recreativo y también por su contenido: **“Pues me pareció súper recreativo, y más que todo, de lo que contenía el meme que era sobre el partido liberal**

**y conservador que muchos no conocíamos sobre eso”**; entonces, los conocimientos nuevos que se desarrollaron en clase se pudieron realizar de forma atractiva para los estudiantes, debido a la mediatización del meme a través dentro de las secuencias didácticas.

En cuanto al proceso de realización de memes, la mayoría tuvieron muy buena disposición, algunos hicieron más de lo acordado, pero para otros fue un poco más difícil, aun así muchos de ellos lo hicieron, gracias también a sus compañeros que fueron fundamentales para motivar y ayudar; solo dos estudiantes no quisieron desarrollar este fenómeno digital en la segunda sesión, lo interesante es que uno de ellos había construido en la clase anterior tres memes con éxito memético, las oraciones y frases estuvieron con relación al tema y los contextualizó todos, a pesar de que se preguntó el motivo de su poca disposición esta vez, no quiso argumentar.

Entonces reflexionando en cuanto a esto último, y aunque se presenció en solo dos estudiantes, se puede analizar que aunque nosotros como investigadores o docentes intentemos desarrollar actividades más actualizadas, utilicemos las TIC, creemos estrategias que se acerquen al estudiante o realicemos nuevas formas de pedagogía, solo el estudiante es el que manifiesta qué es significativo para sus aprendizajes, pero la actitud positiva o negativa es un componente que hace que el material se vuelva trascendental o no, como anteriormente Ausubel (1976) mencionaba “una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva” (p. 1). Es por esto que se hace fundamental el diagnóstico previo de los educandos, para observar qué elementos son significativos o no frente al material de aprendizaje desarrollado en el aula; y aunque se realizó el diagnóstico donde se analizó que el modelo tradicional no es lo que ellos buscan en sus aprendizajes, no se indagó sobre lo que ellos buscan, situación que hizo que yo tomara la decisión de crear algo que creí que realmente necesitaban, y

aunque fue casi un éxito en cuanto a lo significativo, estuvo la posibilidad de que realmente no era lo que buscaban; por eso la importancia de un diagnóstico más profundo.

Finalmente, otro punto que puede obstaculizar el proceso de implementación es la interferencia del docente, o la poca confianza que tiene éste para mejorar el proceso en el aula; ésto se vuelve un factor en contra del aprendizaje, porque el proceso quien lo dirige, quien lo guía es el docente, si el docente no cree y no tiene fe en el estudiante, ¿quién podría creer y tener fe en él para el desarrollo y potencialización de sus capacidades?

### **3.3 La educación como formación de seres humanos y la comunicación como forma de interacción entre educador y educando.**

Al analizar el primer diagnóstico encontré que el docente de la institución, utiliza una comunicación unidireccional; en la entrevista encontramos miradas de estudiantes manifestando que: **“Lo que hace es hablar, hablar y hablar”**, por esta razón, la interacción que se genera en el aula entre educando y educador es casi nula, por lo tanto la educación no se encuentra casi presente como un proceso comunicativo.

Observando este punto, se hace necesario para que haya una mejor apropiación de los conocimientos por parte del estudiante, utilizar un tipo de comunicación que pueda generar una mejor interacción y además enseñar no solo contenido informativo, también utilizar estrategias para formar a los escolares como seres humanos, pero no aislarlos como hace el docente, sino unirlos; por lo tanto para el diseño se tuvo en cuenta los conceptos de educación y comunicación de Bedoya donde “ambos campos se implican mutuamente, en la medida en que los dos son procesos y estos indican movimiento, dinamismo, vida” (Bedoya, 2006, p.12).

De acuerdo a esto, se pudo realizar la secuencia didáctica de forma positiva, ya que hubo una buena interacción entre estudiantes y estudiantes-docente; pero dicha interacción se desarrolló desde la entrevista en la fase inicial, ya que en el proceso se pudo generar confianza, debido a que los escuchaba, los entendía y conocía su mundo, varios educandos tuvieron una disposición activa desde mucho antes de realizar la implementación del diseño. Esta disposición también se fortaleció, con la ejecución de las actividades de rompehielos, debido a que se generó una cercanía con los discentes desde el primer momento, efectuando el proceso de las tres selecciones: alter, información y ego; en otras palabras “una conversación”, y por lo tanto desarrollar en los demás momentos un mejor proceso educativo y comunicativo, donde mi rol como docente no fue detrás de un escritorio sentada transmitiendo información, sino en el acercamiento y la personalización de la enseñanza, ya que como dice Capra citado por Bedoya (2006) en: “los cerebros reales no hay un procesar centrar lógico y la información no se almacena localmente”, en otros términos los estudiantes no son computadores, y es por esta razón que es fundamental ser claros y concisos en la información que se transmite.

Por este motivo, cuando logra involucrarse dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje al docente y al estudiante, se logra generar confianza, entonces esto permite que el proceso del educador sea de guía y no como la simple barrera que se pone sobre la mesa, donde se especifican unos roles, donde el docente es el que tiene unos conocimientos, los transmite y el educando solo los recibe.

Desde el enfoque de Bedoya sobre la educación, dice que “ante todo es un proceso que forma seres humanos para la vida y en convivencia con otros y por lo tanto cualquier contenido informativo y de enseñanza estará cubierto por este manto de vida y convivencia” (Bedoya, 2004, p.9). En el diseño se desarrolló este punto desde la siguiente frase muy reconocida de Napoleón,



que acompañó el tema de las clases: “Quien no conoce su historia está condenado a repetirla”. También se puntualizó en algunas preguntas de refuerzo y otras que iban surgiendo en el transcurso de las sesiones; estas preguntas fueron relevantes para una estudiante que expresó lo siguiente: **“Todo lo que nos preguntaba, pues nos sirve para nuestra vida”**.

Considerando esto, el docente tiene un papel fundamental en la construcción de formar seres humanos, como se mencionó anteriormente y no solo para la vida laboral o de solo introducir contenido informativo, sino en el desarrollo del ser, para que en el futuro sean adultos críticos, socialmente conscientes, respetando a los demás y a sí mismos; por eso la importancia de conocer a nuestros estudiantes, diseñar o tener en cuenta estrategias que ayuden a fomentar la convivencia, el amor a sí mismos y a sus compañeros.

En la implementación de las secuencias la convivencia fue excelente, a pesar de que se presenció una situación incómoda por unos minutos donde dos estudiantes se hablaron de manera soez y acalorada, pero como docente manejé a tiempo la situación; esto en comparación con la clase analizada desde la observación no participante, donde se observó que en el aula no había mucho respeto entre estudiantes y docente-estudiantes, sumando que “la recocha” afectaba la continuidad de las actividades y el educador no mostraba la mejor disposición para el manejo de las situaciones evidenciadas.

Observando el proceso de la comunicación como acontecimiento emergente y por tanto como proceso creativo (Bedoya, 2006, p.11), se tuvo presente desde el principio para generar dichos acontecimientos por medio de preguntas, anécdotas y experiencias de vida como la de mi abuelo quien era liberal, y aunque solo un estudiante fue partícipe de este último momento, fue fructífero, ya que conectamos y pudimos conversar, y todos los demás estaban atentos a los relatos

que decía sobre su abuela conservadora. El estudiante conocía mucho sobre este periodo de violencia gracias a sus antepasados, él fue uno de los más atentos y partícipes cuando se explicó el tema en las diapositivas, y me ayudó a exponer uno de estos datos que fue “La corbata colombiana”.

Entonces, al desarrollar una clase teniendo en cuenta estos dos conceptos unidos como dice Bedoya (2006):

Si la Educación como lo hemos propuesto es un proceso de formación de seres humanos responsables socialmente, consientes y respetuosos de sí mismos y de los otros y la Comunicación a su vez es un proceso de selección de selecciones que nos permite comprenderla como acontecimiento emergente, no con significados predeterminados; entonces, comprenderemos que ambos campos se implican mutuamente, en la medida en que los dos son procesos y estos indican movimiento, dinamismo, vida. (p. 12)

Puede ayudar significativamente al proceso educativo, dado que, como se expuso en el análisis anterior, es posible lograr una mejor comunicación y ayudar a formar seres humanos que no solo reciben información, sino que son críticos y reflexivos y que están rodeados de una buena convivencia con los demás y con él mismo.

### **3.4 Memética, fenómeno digital y replicador cultural, desde la educación y la comunicación para el desarrollo del aprendizaje significativo.**

La memética, como dice el título, es un fenómeno digital y un replicador cultural, que transmite unidades de información a través de la imagen, video, audio o gif, y que de acuerdo a Arango (2014) “los sujetos involucrados reinterpretan definiciones de la realidad, creando sus propios significados. Al igual que en la memética tradicional, los memes de Internet implican

reproductibilidad y variación, irradiación y resignificación (...) creaciones humanas, difundidas sobre todo mediante las redes sociales y pueden ser copiadas. Pero en la medida en que se transmiten, van mutando en una compleja ebullición de sentido” (pág.2).

De acuerdo a esto, se decidió desarrollar un proyecto en el que se estableciera una secuencia didáctica mediatizada por la memética. En el proceso de la creación de esta unidad de información, se tomó la decisión de optar por memes verbo-visuales, gracias a su facilidad de creación y que no implica mucho tiempo de elaboración en comparación con otros formatos.

La secuencia didáctica establecida no tuvo que ver con la explicación de lo que son los memes, tenía que ver con los conceptos y diferencias de los partidos políticos Liberales y Conservadores, y sobre la historia de la violencia bipartidista colombiana que se desarrolló entre 1948 y 1958 y sus consecuencias; pero en la actualidad los ciudadanos digitales estamos tan afianzados a las redes que se pudo determinar que no fue necesario la explicación para poder establecer su éxito memético, y esto se reflejó en el análisis de los productos creados por los estudiantes, puesto que el 89% de los memes fueron exitosos.

La intención en ningún momento fue explicar que era un meme, pero si utilizarlo a través de los conocimientos previos, como posibilidad académica y didáctica que permitiera establecer el proceso de aprendizaje significativo.

Para introducir hacia el contenido a los estudiantes y empezarlos a inducir sobre el tema de la memética, durante el desarrollo de la secuencia didáctica se utilizaron y realizaron varios memes que tenían que ver sobre la temática estructurada antes mencionada; algunos estudiantes puntualizaban sobre el meme de Civil War, una película popular entre los jóvenes, y también el meme de Amparo Grisales, que se explicarán a continuación.



Figura 1. Memes verbo –visuales en la teoría.

El primer meme lo construí con la intención de relacionar la guerra en que se vieron envueltos los personajes, con la época de la violencia bipartidista, ya que la película trata de una guerra entre dos bandos de súper héroes, donde Iron Man y el Capitán América (los personajes principales) pelean por diferencias políticas; pero también se seleccionó esta imagen por la analogía, debido a los comportamientos de los personajes y el color de sus trajes, ya que Iron Man, el de la armadura roja tiene un comportamiento que se relaciona con el partido liberal, y el Capitán América, el de atuendo azul, el personaje se conoce por su conducta muy tradicional.

Para que se notara la relación entre estos personajes y los partidos políticos se montó diferentes elementos que son muy culturales de la época, como los logos de los partidos en sus rostros, el sombrero y el machete.

El meme editado de Amparo Grisales, también se hizo con la intención de vincular el tiempo, ya que este personaje es conocido como “la famosa más liberal y vieja de Colombia”, y el partido liberal es el más antiguo del país.

Teniendo en cuenta estas imágenes verbo-visuales, se pudo desarrollar el aprendizaje significativo, ya que se tuvo en cuenta los conocimientos previos de una película muy popular y que la mayoría han visto o la conocen y están en su estructura cognitiva, añadiendo a la famosa Amparo Grisales que siempre ha estado visible en la televisión, y se relacionó con el nuevo material de aprendizaje que es la violencia bipartidista y la fundación del partido liberal desde el año 1849. La intención de construir estos memes, fue para que pudieran los educandos visualizar la teoría y posibilitar la conceptualización a través de estas unidades de información, pero además lo hice con doble intención para que los estudiantes tuvieran una referencia en la construcción de sus propios memes.

Para dicha construcción también se utilizaron dos videos, uno para cada sesión, donde se proyectaron los conceptos de forma más dinámica, clara y concisa; y aunque el primero no se observó significativo para ellos, ya que la mayoría no estuvieron atentos, gracias a las explicaciones, a las diapositivas, las preguntas de refuerzo y las consultas desarrolladas por los educandos, pudieron tener los conocimientos suficientes para realizar este fenómeno digital; este proceso también fue uno de los más significativos de acuerdo a las respuestas de los estudiantes: **“Otro de los momentos que más me gustó fue cuando hablamos e investigamos sobre los Liberales y los Conservadores”.**

Lo anterior refleja que para abordar un tema complejo y serio como lo es la violencia bipartidista de Colombia, no solo la utilización del libro, el cuaderno y el lápiz son estrategias que se pueden utilizar, es simplemente conocer a los estudiantes, como dice Jacqueline “¿Cómo voy a entender su lenguaje si estoy alejada de su mundo? (...) Un profesor alejado de esto hace el ridículo. ¿Cuán alejado de la realidad está uno si no sabe qué es un meme?” (Luco, 2016).

Pensando en alteraciones en la estructura del diseño, se hizo necesario realizar modificaciones del cuarto momento de las dos sesiones, es decir las actividades donde se desarrollaron los diferentes memes, debido a los inconvenientes técnicos y lo relacionado con el tiempo, que se mencionaron antes.

La primera actividad, según el diseño de la secuencia, estaba establecido de la siguiente manera: el grupo debía dividirse en dos “liberales y conservadores”; de forma individual debían investigar datos teniendo en cuenta lo visto en clase y sobre el Bogotazo desde el punto de vista de cada partido. Pero en la implementación se hicieron ajustes, el tipo de trabajo cambió y se ejecutó en parejas para que tuvieran apoyo mutuo en la búsqueda de la información; solo dos educandos trabajaron de manera individual. Los anteriores ajustes fomentaron la competencia entre los dos grupos.

En la segunda sesión de acuerdo al diseño, los estudiantes seguían la misma dinámica de la división del grupo, pero esta vez el tipo de trabajo era en equipo, por grupo se debía realizar tres memes impuestos, los liberales tenían que investigar sobre la dictadura de Rojas Pinilla y los conservadores sobre el Frente Nacional; pero en la implementación se desarrolló de la siguiente manera: se dividió el grupo en cuatro: Gaitán, Rojas Pinilla, Frente Nacional y El cartel de Medellín; y cada grupo debía realizar no tres memes sino uno por persona, esto benefició el proceso educativo en cuanto a la libertad, ya que pudieron tener la posibilidad de hacerlo como ellos quisieran, teniendo en cuenta que según el concepto de irradiación del investigador Raúl Trejos (citado por Arango, 2015), la Libertad es una característica que hace parte de la memética, puesto que los diseños no parten ni de textos ni de imágenes presentadas por mi como docente, sino que parte de la misma propuesta visual del estudiante para poder explicar la teoría.

En resumen, los educandos tuvieron la libertad de elegir y resignificar las imágenes macro o plantillas de memes ya propagadas por la red o realizarlas desde cero, para construir los conceptos trabajados en el aula. Cabe destacar que los estudiantes utilizaron imágenes macro que están vigentes en la actualidad, otras que se utilizaron años atrás y algunas que no perduraron mucho en la red, algunas de estas son las siguientes:



*Figura 2. Imágenes macro o plantillas que se utilizaron para la creación memética.*

A partir de esto, en las actividades se realizaron 37 productos, en la primera sesión hicieron 19, y 18 en la segunda. Los educandos al desarrollar el proceso de construcción donde seleccionaron los conceptos para utilizarlos con estas plantillas, permitieron observar el proceso de tres selecciones, Bedoya (2006) explica dicho proceso: “Alguien elige algo (primera selección - Alter), lo elegido (segunda selección - Información) y alguien que se da por informada (Tercera selección - Ego)”. Desde el punto de vista memético funciona de la siguiente manera: el estudiante elige el concepto relacionado con lo visto en clase; luego es transmitido por un medio, en este caso el meme; y posteriormente es procesada por alguien, en esta ocasión sus compañeros y yo como

docente; pero debe de existir la comprensión por parte de los espectadores para que se genere este proceso. Los estudiantes desarrollaron los siguientes memes de acuerdo con esto:

Pero se encontraron diferentes memes limitaron la comunicación, ya que se veían afectados gracias a diferentes inconvenientes que iban desde una mala ortografía, mucha información en una sola imagen, o proyección de ideas confusas en las que no había relación entre la oración y los conceptos desarrollados en la clase; por lo tanto es fundamental ser claros y precisos cuando se



*Figura 3. El proceso de tres selecciones observado en estos memes.*

transmite una información, y pensar muy bien qué es lo que se quiere emitir para que no haya confusiones y se necesite una explicación; esto mismo pasa como educadores, si no somos claros y precisos en la información que se va a proyectar, los estudiantes no van a comprender.





Figura 4. Memes verbo –visuales, creados por los estudiantes.

De acuerdo a lo propuesto por Arango (2015), “los memes poseen un poder descriptivo y explicativo con respecto al desarrollo cultural” (113), y para que éste sea exitoso se necesitan de tres características: la yuxtaposición, la intertextualidad y el humor, y estos consisten en:

La yuxtaposición existe porque hay una sintaxis entre textos e imágenes; la intertextualidad se da cuando elementos discursivos de una cultura aparecen en los discursos de los memes y, finalmente, el humor es el que hace posible utilizarlos como un instrumento de sátira política. (Arango, s.f, p.305)

Considerando esto, se hizo un proceso de verificación de análisis a través de las tablas conceptuales establecidas en la metodología, donde se pudo encontrar que se estableció éxito memético en el 95% de los memes realizados en la primera sesión y un 83% en la segunda; por lo tanto, un 5% y un 17% de estas unidades de información no tuvieron éxito memético debido a que

no tuvieron en sus creaciones dos de las características que los componen. A continuación, se presentan algunos de ellos y su proceso:

En la primera sesión los conceptos utilizados por los estudiantes fueron relacionados con la muerte de Gaitán, y otros con relación a las rivalidades entre los dos partidos. Los de Gaitán tuvieron una mirada sobre su supuesto asesino; y los que se enfocaron en la rivalidad de los partidos, mostraron más las enemistades que se entretejieron entre ellos.



Figura 5. Memes verbo –visuales, creados por los estudiantes, primera sesión.

Observando los siguientes memes exitosos, se puede apreciar los diferentes puntos de vista de cada pareja en la cual abordaron el tema; los memes están muy bien contruidos, tuvieron en cuenta que la imagen, las frases u oraciones estuvieran en conjunto y operaran en su construcción, igualmente con la exposición de las referencias de nuestra cultura colombiana, sumando un lenguaje coloquial de la época como el godo (conservador) y “cachiporro” (liberal), al igual que el humor o la sátira,

que de acuerdo con el análisis de los 19 memes hechos, el 47% de ellos fueron humorísticos y el 11% no fueron ni satíricos ni humorísticos.

Otra observación sobre el aprendizaje significativo por medio de la memética, fue la de construir memes políticos, ya que se analizó la relación sobre unos saberes previos con unos nuevos, ya que ellos combinaron la teoría con lo que ven a diario a través de los diferentes medios de comunicación, en este caso los siguientes memes:



Figura 6. Memes verbo –visuales – creados por los estudiantes, primera sesión.

Se logra identificar como los estudiantes hicieron una conexión entre la definición de la izquierda y derecha y la historia de los partidos liberal y conservador, con la actualidad del país donde establecieron que el liberal de la actualidad es el excandidato a la presidencia Gustavo Petro y que el conservador es el presidente Iván Duque, ya que consideran que las propuestas políticas y las formas de pensar de ambos pertenecen a dichos movimientos, aún sin ninguno pertenecer a éstos.



Entonces los estudiantes logran identificar que aunque en la actualidad existen diferentes tipos de partidos políticos, estos partidos tienen aún tintes bastante relevantes frente a los anteriores, donde solamente existían el liberal y el conservador.

Por esta razón, la mayoría de estos memes son cargados de sátira, y se encontró en las 19 unidades de información un total de 42% en memes satíricos.

En la muestra aparecieron dos memes que a pesar de cumplir con éxito memético no cumplían con los requisitos de humor, ni sátira propuestos por Knobel y Lankshear y utilizado por Arango, entonces fue necesario construir una nueva categoría donde se estableció la *Sátira* no como componente del humor, sino como un concepto entendido como la combinación de una imagen, frase u oración, donde un sujeto u objeto ridiculiza o censura a alguien o algo; y la *Filosofía* como la combinación de una frase u oración con una imagen, donde se genera una reflexión ante el espectador.



Figura 7. Memes verbo –visuales, creados por los estudiantes, segunda sesión.

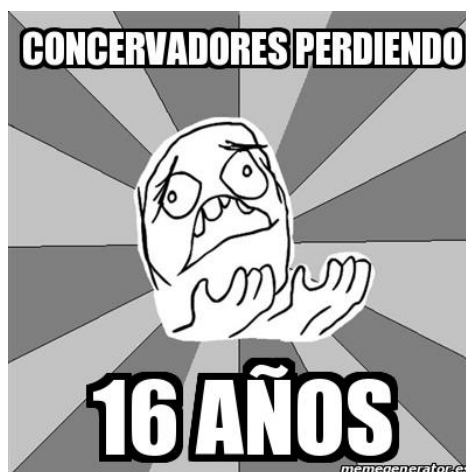
Nos encontramos con dos memes, que cuya oración o frase hace que reflexionemos sobre el pasado y la guerra; uno de estos memes es reconocido popularmente, llamado Filoso-raptor, es

el meme de un velociraptor pensativo que genera preguntas y dudas demasiado reflexivas como estas, ya que como dice su creador:

Este meme nos pone a pensar que hubiera pasado si Gaitán no hubiera sido asesinado (...) los colombianos siempre esperan un Mesías y Gaitán lo era para los colombianos ya que él decía “yo no soy un hombre, soy el pueblo y el pueblo es superior a sus dirigentes”.

Considerando esto, entonces el meme no solo es humor y sátira como se define popularmente, puede llegar a hacer que nos informemos y reflexiones sobre la vida, sobre la política, sobre la historia, la actualidad, o la guerra; así como se expone en el segundo meme que hace que uno piense si realmente es necesario que muera tanta gente para que cambie un país, tal como pasó aquí o en otros hechos en el exterior.

El único meme que no prestó atención y cometió un error en cuanto al concepto desarrollado en clase fue el siguiente:



*Figura 8. Memes verbo –visuales, creados por los estudiantes, primera sesión.*

De acuerdo a su contextualización que dice lo siguiente: “En la última imagen los conservadores perdieron 16 años consecutivos la presidencia por lo cual tomaron medidas”; ésto

realmente no fue así, ya que lo que se quería exponer era el tema del Frente Nacional, un momento que permitió establecer un acuerdo entre los dos partidos para acabar con la violencia, y que consistió en alternarse la presidencia por periodos de cuatro años. Lo anterior permite observar que aunque hay un intento de comunicación no hay educación, ya que es un meme que desinforma; este tipo de memes existen en el mundo de las redes sociales, donde al no informar con la verdad hacen que se generen confusiones y que se pueda manipular a los usuarios, por eso la importancia de investigar y buscar la verdad.

Pasando a la segunda sesión, los conceptos utilizados por los estudiantes fueron cuatro: Gaitán, Rojas Pinilla, Frente Nacional y el Cartel de Medellín. Algunos de estos son los siguientes:



*Figura 9. Memes verbo –visuales – creados por los estudiantes, segunda sesión.*

En el presente collage de memes, se puede observar que tienen éxito memético, ya que contienen todas las características que se necesitan. En cuanto al contenido, los estudiantes desarrollaron las propuestas en equipos de cinco y seis integrantes, éstos realizaron más memes

relacionados a Rojas Pinilla, un 33%; del Frente Nacional, solo un 17%, esto nos podría decir, que el último tema probablemente no fue tan atractivo para los educandos.

Una de las diferencias encontradas en la implementación de las dos sesiones, fue la contextualización que tuvieron los estudiantes en la segunda sesión, ya que como solo se contó con el apoyo del video y de la línea temporal como retroalimentación, los educandos tuvieron que investigar más para poder realizar la construcción memética. Esta contextualización fue más relevante en cuanto al dato, a continuación una muestra:

- “Gaitán estaba dispuesto a cambiar totalmente el país, pero no le dieron la oportunidad, fue asesinado el 9 de abril de 1948 y el pueblo perdió totalmente la esperanza de que Colombia fuera diferente”. (Meme de mayor tamaño).
- Esto sucedió durante la presidencia de Gustavo Rojas Pinilla, después de la muerte de Gaitán hacían un llamado al congreso para tomar decisiones y los del partido liberal no se presentaban, esto fue constante y los del partido conservador se aprovecharon del papayaso e hicieron de las suyas. (Meme esquina superior izquierda).
- Rojas pinilla fue un fundador de un partido comunista, cuando apareció el m-19 se integró a este mando en el cual murió muchas personas. (Meme del medio superior).

Entonces es interesante, como el meme puede contar en una o dos imágenes en conjunto con una frase u oración, toda esta contextualización, y a su vez que sea comunicable y que tenga todos estos factores que antes se ha mencionado.

Un porcentaje alto que se presenció en este grupo de memes, fue que aunque fueron éxito memético, el 33% de los memes no tenían una de las características que lo componen, como la relación entre texto e imagen, el humor o sátira. Lo que se puede analizar, es que en la realización los estudiantes por alguna razón, sea de falta de tiempo o por terminar rápido no tuvieron en cuenta todas las características. También en otros memes encontrados, se observó que no cumplieron con el humor y la sátira, un 44% para ser exactos, y gracias al tema de la clase se realizaron más memes humorísticos (50%) que satíricos (6%), ya que no eran muy políticos.



*Figura 10. Memes verbo –visuales – creados por los estudiantes, segunda sesión.*

La mayoría de los estudiantes, tuvieron muy buena disposición sobre la realización de este fenómeno cultural, algunos hicieron más de lo acordado, y fueron muy importantes para el desarrollo conceptual del tema; pero para cuatro estudiantes fue difícil el proceso de creación, debido a que, como dijeron dos educandos en la entrevista: **“Muchas personas no sabemos cómo hacer un meme, pero igual lo intentamos y a mí me salía”, “no sabía ni que hacer pero al final los hice”**. Esto es entendible ya que se requiere de diferentes competencias para desarrollar y plasmar un concepto histórico en una imagen verbo-visual.

La gran mayoría de los memes creados tuvieron éxito memético, esto fue interesante debido a que muchos de los estudiantes no habían hecho un meme antes. Los estudiantes presentaron una



gran creatividad y un gran entusiasmo frente al proceso, lo cual se reflejó en las entrevistas, donde dejaron entrever que la experiencia fue muy positiva. Algunas de las opiniones fueron las siguientes: **“Muy creativa”, “excelente”, “muy interesante”, “muy bien”**.

Ante el tema de lo proposicional a través del aprendizaje significativo que Ausubel indica en su teoría, pues se pudo denotar que el estudiante fue capaz no solamente de tener en cuenta los temas y la imagen, sino también la contextualización y a través de ella la explicación de la teoría para darle más sentido y significado a dichos elementos, dejando entre ver los aprendizajes significativos. Esto permite también comprender, que la memética permite la conceptualización y el dinamismo de la clase a través de la creación de éste.

De acuerdo a esto se percibió en el 95% de los 19 memes que la frase u oración estaba en concordancia con el concepto y tema de la clase. Se percibió en estas unidades de información que en la primera sesión casi todos los estudiantes no tuvieron en cuenta la investigación, sino que realizaban contextualizaciones de acuerdo a lo visto en clase, esto se reflejó en cómo se expresaron al escribir, también se enfocaron en los conceptos de liberales y conservadores más que en la historia, un 79% para ser exactos. Mientras que en la segunda clase, como se expuso anteriormente, primó el dato.

La diferencia del éxito memético del primer día y del segundo, aunque sea pequeño equivale a la profundización de los temas que se explicó en clase, ya que en la primera se desarrolló mejor el tema, desde explicaciones con diapositivas, en video, preguntas de retroalimentación, entre otros ejercicios que se generaron a lo largo del proceso, mientras la segunda sesión el apoyo educativo para desarrollar el meme fue el video de tres minutos aproximadamente y las investigaciones que realizaron cada uno de los chicos; por eso cuando se preguntó a los estudiantes

qué aprendieron, el 54% de ello respondieron que los conceptos sobre los liberales y conservadores, ante un 31% sobre la historia, y un 15% en la creación de memes.

Para ultimar es necesario mostrar, que es de suma importancia desarrollar secuencias didácticas teniendo en cuenta los tiempos y la amplitud de los conceptos a ejecutar, con el fin de priorizar la profundización del aprendizaje en vez de la extensión de los contenidos; aun así, es gracias a los conocimientos previos, las investigaciones, la creatividad, autonomía, motivación y colaboración de los estudiantes, lo que puede hacer que una implementación sea exitosa.

## Conclusiones

- La utilización de estrategias como la memética, se pueden presentar como estrategias innovadoras en la educación y la comunicación, ya que desarrolladas a partir de modelos contemporáneos como el del aprendizaje significativo, pueden incrementar el interés y motivación de los estudiantes, y por lo tanto potenciar la interrelación con el docente y entre ellos mismos dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.
- No es el docente quien define que hay una actividad significativa, realmente el que define que la actividad sea significativa es el estudiante, por eso se llama aprendizaje significativo y no enseñanza significativa; ya que el aprendizaje se desarrolla en el interior del sujeto, en la relación del nuevo material con la estructura cognitiva, y la enseñanza se da en la interacción, en el vínculo que se genera entre educador y educando; no obstante, la actitud positiva o negativa de los diferentes actores generan o dan pie para dicho aprendizaje significativo.
- Al observar la educación y la comunicación unificada, es importante que el docente se involucre dentro del proceso, ya que es importante generar confianza, entonces esto permite que el rol del docente sea de guía y no como la simple barrera que se pone sobre la mesa, donde se especifica unos juegos de poder, en el cual solo el educador es el conocedor y transmisor de la información, y el estudiante solo recibe; ya que tanto el docente como los educandos son seres humanos, donde se tienen en cuenta deseos, necesidades, gustos, entre otras características; por lo tanto el docente tiene un papel fundamental en la construcción de formar seres humanos y no solo para la vida laboral o de solo introducir contenido informativo, sino en el

desarrollo del ser, para que en el futuro sean adultos críticos, socialmente conscientes, respetando a los demás y a sí mismo; por eso la importancia de conocer a nuestros estudiantes y saber manejar las situaciones difíciles a tiempo; pero lo trascendental es diseñar estrategias que ayuden a fomentar la convivencia y el amor a sí mismos y a sus compañeros.

- El meme como proceso mediatizador educativo permite motivar la búsqueda de la información, la interacción de los estudiantes a través de la creación, el desarrollo de la creatividad, la autonomía, la comprensión de conceptos e ideas, potenciar las interrelaciones que se establecen en el salón de clase para establecer mejores procesos colectivos e individuales.
- La importancia del investigador y el docente de acercarse previamente al grupo para conocerlo desde sus búsquedas, sus iniciativas y sus conocimientos previos, lo cual permite diseñar secuencias didácticas para potencializar nuevos aprendizajes en el educando; a partir de esto se hace necesario tener en cuenta que dichas secuencias didácticas no deben ser cerradas ni se deben cumplir al pie de la letra, sino que son abiertas y semiestructuradas puesto que el docente se encuentra todo el tiempo con escenarios cambiantes donde se establecen distintas dinámicas, lo que hace que dichas secuencias se tengan que reestructurar y cambiar todo el tiempo.
- Ante el establecimiento del contenido para el aprendizaje, es importante que el investigador y el docente se pregunten qué es lo más importante: que el contenido así sea poco se aprenda de manera significativa; o que el contenido siendo mucho se trabaje, aunque no alcance el tiempo para desarrollarlo con profundidad. Qué

priorizar entonces, es una reflexión y una decisión que no solo le compete al docente sino a todos los actores del sistema escolar.

## Referencias

- Anónimo. (Sin fecha). Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel. *Universidad Academia y Programa Interdisciplinario de Investigaciones en Educación (PIIE)*
- Antonio, M. (2012). Mapas conceptuales y aprendizaje significativo. Recuperado de <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/mapasesp.pdf>
- Ausubel, D. P. (1976). Significado y aprendizaje significativo. En D.P Ausubel (Ed.) *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas. Recuperado de: [http://www.arnaldomartinez.net/docencia\\_universitaria/ausubel02.pdf](http://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/ausubel02.pdf)
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., y Hanesian, H. (1978). Educational psychology: a cognitive view (2nd ed.). New York: Holt, Rinehart, & Winston.
- Arango, L. G. (2014). Experiencias en el uso de los memes como estrategia didáctica en el aula. *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación*, ISBN: 978-84-7666-210-6 – Artículo 1513
- Arango, L. G. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. *Mídia Consumo*, 12 (33), 1-30
- Arango, L. G. (Sin fecha). Yuxtaposición, intertextualidad y humor en los memes de la Reforma en Telecomunicaciones en México. *Redes*, (15), 335-331. doi: 10.15213
- Ballesteros, E. (2016), Circulación de memes en WhatsApp: ambivalencias del humor desde la perspectiva de género. *EMPIRIA. Revista de Metodología de las Ciencias Sociales*, (35) pp. 21-45.

- Bedoya, O. L. (2006). Maestría en Comunicación Educativa. *Miradas (4)*, 5-13, ISSN 0122-994X
- Blackmore, S. (2000). *La máquina de los memes. Prólogo de Dawkins*. Barcelona, España: Edición Paidós Ibérica y Editorial Paidós
- Carmona, B. E. (2017) *Secuencias didácticas como estrategia de aprendizaje colectivo para fortalecer el pensamiento espacial en los niños de grado tercero de la institución educativa Evaristo García* (Tesis de maestría). Universidad ICESI, Cali, Colombia.
- Castaño, D., CM (2013). Definir y caracterizar el concepto de Meme de Internet. *Revista CES Psicología*, 6 (2), 82-104.
- Dawkins, R. (1993). *El gen egoísta, Las bases biológicas de nuestra conducta*. Barcelona, España, Salvat Editores, S.A
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2 (7), 162-167. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349733228009>
- Díaz, S. (2009). Primeras reflexiones de los fractales, la teoría del caos y su aplicación en el aula. *Red Visual*, 9 (10). Recuperado de <http://www.redvisual.net/pdf/9-10/a10.pdf>
- Duran, C., Cárdenas, M., y Velásquez, T. (2016). Los modelos pedagógicos y su influencia en la práctica docente de la universidad francisco de paula Santander. *Ingenio Ufpso*, 9, 77-88. Recuperado de <http://revistas.ufpso.edu.co/index.php/ringenio/article/viewFile/162/189>
- E. Urra, A. Muñoz y J. Peña (2013). El análisis del discurso como perspectiva metodológica para investigadores de salud. *Enfermería Universitaria*, 10 (2) Recuperado de

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-70632013000200004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-70632013000200004)

- Echeverri, A. (2014). *Vislumbrando estereotipos “análisis de los estereotipos de la mujer colombiana, en los comerciales de televisión abierta privada en Colombia (RCN, Caracol), en la franja prime time”* (tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.
- Gallardo, Y., & Moreno, A. (1999). *Aprender a investigar. Módulo 3 “recolección de la información”*. Bogotá: ARFO EDITORES LTDA.
- Granada, D. F., Trujillo, B. N., y Lucas, F. A. (2015). *Implementación de los memes y la herramienta Memegenerator en la clase de desarrollo humano del grado noveno de la institución educativa la escuela de la Palabra* (tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.
- Herrera, H. H. (2012), Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión. *Reflexiones*, 91 (2), 121-128. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf>
- Luco, M. A. (2016). Profesor lejos de las redes hace el ridículo: Jacqueline Bustamante. *El Tiempo*. Recuperado de <http://www.eltiempo.com/vida/educacion/entrevista-con-jacqueline-bustamante-profesora-que-pidio-memes-en-clase-52254>.
- Martín, S. (2007). *El modelo sistémico-funcional: una opción texto-discursiva para la enseñanza de la lengua materna*. ISBN: 978-968-16-8381-8.



Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *IIPSI*, 9 (1). 123 – 146.

Recuperado de

[http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion\\_psicologia/v09\\_n1/pdf/a09v9n1.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v09_n1/pdf/a09v9n1.pdf)

Mayorga Fernández, M. J. (2004). La entrevista cualitativa como técnica de la evaluación de la docencia universitaria. *Revista electrónica de Investigación y evaluación educativa*, 10 (1). Recuperado de [https://www.uv.es/RELIEVE/v10n1/RELIEVEv10n1\\_2](https://www.uv.es/RELIEVE/v10n1/RELIEVEv10n1_2)

Mella, O. (2000). *Grupos Focales (“Focus Group”)*. *Técnica de investigación cualitativa*.

Recuperado de [http://files.palenque-de-egoya.webnode.es/2000000285-](http://files.palenque-de-egoya.webnode.es/2000000285-01b8502a79/Grupos%20Focales%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf)

[01b8502a79/Grupos%20Focales%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf](http://files.palenque-de-egoya.webnode.es/2000000285-01b8502a79/Grupos%20Focales%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf)

Moreira, M. A. (2010), ¿al final, qué es aprendizaje significativo? *Qurriculum* (25), 29 -56,

ISSN: 1130-5371

Moya, M. (2012). *La Red Internet: reflexiones desde la perspectiva social*. Recuperado de

[http://www.untref.edu.ar/documentos/indicadores2010/La%20Red%20Internet%20Refle](http://www.untref.edu.ar/documentos/indicadores2010/La%20Red%20Internet%20Reflexiones%20desde%20la%20perspectiva%20social.%20Marian%20Moya.pdf)  
[xiones%20desde%20la%20perspectiva%20social.%20Marian%20Moya.pdf](http://www.untref.edu.ar/documentos/indicadores2010/La%20Red%20Internet%20Reflexiones%20desde%20la%20perspectiva%20social.%20Marian%20Moya.pdf)

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTic) y Programa

Gobierno en línea. (2010). Introducción al uso de la Web 2.0 en el estado Colombiano.

Recuperado de

[http://www.ucaldas.edu.co/docs/prensa/Introduccionala\\_web\\_20\\_recomendacion\\_redes.p](http://www.ucaldas.edu.co/docs/prensa/Introduccionala_web_20_recomendacion_redes.pdf)  
[df](http://www.ucaldas.edu.co/docs/prensa/Introduccionala_web_20_recomendacion_redes.pdf)

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTic) y Luna, D. (2017).

*Presentación: Primera Gran Encuesta del Sector TIC 2017 #Andicom2017: Slideshare.*

Recuperado de [https://es.slideshare.net/Ministerio\\_TIC/gran-encuesta-del-sector-tic-2017-79131041](https://es.slideshare.net/Ministerio_TIC/gran-encuesta-del-sector-tic-2017-79131041)

Ocampo., S. (2017) *La comunicación como unidad de análisis en Luhmann y Habermas*.

Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v24n73/1405-1435-conver-24-73-00061.pdf>

Ocaña, A. O. (2013). *MODELOS PEDAGÓGICOS Y TEORÍAS DEL APRENDIZAJE ¿Cómo elaborar el modelo pedagógico de la institución educativa?* Recuperado de

<https://tallerdelaspalabrasblog.files.wordpress.com/2017/10/ortiz-ocac3b1a-modelos-pedagc3b3gicos-y-teorc3adas-del-aprendizaje.pdf>

Ortiz, A. (2015). *Enfoques y métodos de investigación en las ciencias sociales*. Bogotá: Editorial Buena Semilla. ISBN 978-958-762-399-4

Palmero, L. R. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. Recuperado de <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>

Riascos, M. F., y Sosa, L. K. (2017). *Memes de Facebook: una mirada desde el interaccionismo simbólico en adolescentes de un colegio distrital de Bogotá* (tesis de pregrado). Bogotá, Colombia.

Salazar, E. (2003). *APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y ORGANIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA, Un modelo basado en la teoría de Ausubel*. Recuperado de [http://gc.initelabs.com/recursos/files/r161r/w23545w/U5\\_Aprendizaje%20significativo.pdf](http://gc.initelabs.com/recursos/files/r161r/w23545w/U5_Aprendizaje%20significativo.pdf)

Salazar, M., Torres, Y., y Vásquez, J. (2017), *La producción de memes como recurso evaluativo de la lectura crítica de textos literarios: un enfoque en la problemática de los estereotipos de género* (tesis de pregrado). Universidad Católica de la Santísima Concepción, Concepción, Chile.

Toledo, G. (2013), En busca de una fundamentación para la Memética. *Marília*, 36 (1), 187-210.

Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-31732013000100011>.

Vélez, J. C., & Fajardo, D. C. (2009). Memética e Imitación: Posibilidades desde un enfoque cognitivista. *Ludus Vitalis*, 17 (31) 87-101

Vélez, C. (Sin fecha). *Memes, lenguaje y cultura*.